

MEGA joystick
LA REVISTA definitiva sobre videojuegos
1 Octubre 1988 325 Ptas.
Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Enero 1989.
BBS
conecta con nosotros
examina las demos de tus juegos preferidos
MEGA NEWS
las noticias que solo podrás leer aquí
CLUB SEGA
un club para usuarios de la cónsola SEGA
TEST DRIVE
el mejor simulador automovilístico en PC
GARYUO KING
el enfrentamiento MSX contra el Dragón
MICKEY MOUSE
un «cuento» de juego
FRIGHTMARE
más allá de tus más oscuros sueños
ARCADE
una sección fija sobre los arcades de salón
MARAUDER, las maniobras de un vehículo de guerra
MAS POKES QUE NADIE
cantidad de cargadores y además... ¡increíble!, por fin cargadores para 16 bits

EDITORIAL



¡Capitán MEGA al habla!



¡Hola a todos! Soy el Capitán MEGA y, pese a mi aspecto de personaje de videojuegos, soy mucho más que un mero sprite. Soy un complejo programa que os mantendrá informados de todas las novedades en el mundo de los videojuegos. Gracias a un joven y dinámico equipo de colaboradores, os ofreceremos mes a mes precisamente aquello que más os interesa: novedades, mapas, cargadores (muchos cargadores) y siempre en primera línea.

Brevemente os presentaré este número de MEGA Joystick. Como veréis, damos gran importancia a sistemas como ATARI, AMIGA y PC, aunque no por ello dejamos de lado a máquinas con gran solera, como son Spectrum, Amstrad, Commodore 64 y MSX. Observaréis que en MEGA Joystick intentamos satisfacer a todos los usuarios, sea cual sea su sistema, sin que por ello los artículos sobre PC pierdan su interés para los usuarios de Spectrum. A este respecto hemos de pedir excusas a los usuarios de Commodores, ya que no hemos podido incluir cargadores ni para el 64 ni para AMIGA. Prometemos solventar este problema en el número 2 ofreciendo más cargadores para estos sistemas de los que podáis imaginar.

Pero esto no es todo. En MEGA Joystick ofrecemos mucho más, un BBS gracias al cual podréis VER y OÍR los juegos más actuales, cargadores para PC, ATARI y AMIGA (a partir del número 2), dossiers (como el de virus en este número), sorteos de consolas SEGA, y decenas de novedades, trucos, ideas que os iremos acercando a través de esta nuestra/vuestra revista, MEGA Joystick.

CAPITÁN MEGA

OPERATION WOLF

AHORA EN NUESTROS ORDENADORES



Ya está aquí la brillante conversión del número uno de las máquinas arcade-adictivas de este año, Operation Wolf. ¿Recordáis la fecha de aparición de esta máquina en nuestro país allá por Semana Santa? Pues parece ser que no ha tardado mucho en suceder la conversión de la mano de Ocean. Para los que no conozcan el argumento de este programa aquí lo resumimos: un soldado mercenario ha sido contratado para rescatar a unos prisioneros políticos de las garras del Viet-Cong.

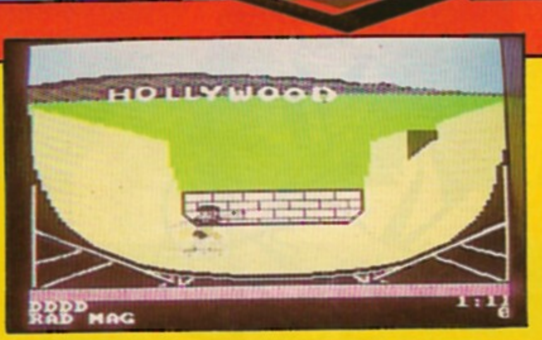
El juego es un masacrador, en el buen sentido de la palabra. Habrás de superar seis niveles, disparando a diestro y siniestro con tu única ametralladora. ¡Ten cuidado de no acabar con la munición!. Por otra parte, también cuentas con unas granadas de mano que nos servirán para acabar con la artillería pesada. Como elementos extraordinarios, disparar a unas botellas nos incrementará el nivel de energía, disparar a las granadas permitirá que dispongamos de éstas, disparar a los cargadores de balas nos repondrá nuestro propio cargador, así como sorpresas de aves que ocultan munición, etc. De vez en cuando, además, accederemos a un nivel extra muy breve en el que seremos sometidos a una dura prueba. Los seis niveles de que dispone este juego son los siguientes: llegada en paracaídas al campo enemigo, la jungla, un pueblo, el polvorín, un campo de concentración, y el aeropuerto.

Este juego estará distribuido en nuestro país por Erbe ●

MEGATEN

SPECTRUM

1 OUT RUN
2 DESOLATOR
3 ARKANOID II
4 TRANTOR
5 PLATOON
6 CALIFORNIA GAMES
7 TARGET RENEGADE
8 ROLLING THUNDER
9 MATCH DAY II
10 IMPACT



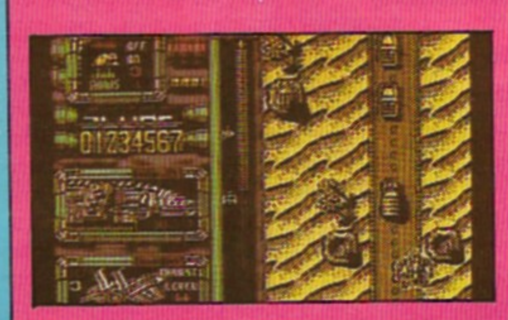
California Games

MSX

1 TEMPTATIONS
2 TRANTOR
3 BEACH HEAD
4 BATTLE CHOPPER
5 BLACK BEARD
6 USAS
7 MAD MIX GAME
8 MAZE OF GALIOUS
9 INDIANA JONES
10 POLICE ACADEMY

Temptations


AMSTRAD



1 MAD MIX GAME
2 OUT RUN
3 TARGET RENEGADE
4 NIGEL MANSELL'S GRAND PRINX
5 CALIFORNIA GAMES
6 WORLD GAMES
7 CHAMONIX CHALLENGE
8 COMBAT SCHOOL
9 SILENT SHADOW
10 BLACK BEARD

COMMODORE

1 PLATOON
2 TARGET RENEGADE
3 IMPACT
4 ARKANOID II
5 RASTAN
6 COMBAT SCHOOL
7 VIKINGS
8 OUT RUN
9 TROLL
10 TRANTOR

PC


Macadam Bumper

1 GATO
2 MACADAM BUMPER
3 IMPOSSIBLE MISSION 2
4 PRO GOLF
5 SIDEWALK
6 IZNOGOUD
7 EDEN BLUES
8 GHOST MAN
9 BOB MORANE –CABALLERÍA–
10 BOB MORANE –JUNGLA–

GALERIAS PRECIADOS

En próximos números completaremos este top con otro similar resultado de las encuestas realizadas con los lectores. Por ese motivo, desde este apartado te invitamos a participar abiertamente en esta sección. Para ello sólo has de escribir una carta a:

aportando el sistema en que deseas participar –el de tu ordenador– y los diez videojuegos que tú consideras mejores –numerados del uno al diez–, aparte de añadir tus datos personales para entrar en el sorteo de los videojuegos del momento. Un sorteo que realizaremos, mes a mes, entre todas las cartas dirigidas a esta sección, cuya relación de premiados será expuesta en este mismo apartado.

SUMARIO

STAF



Director (Je, Je, eso cree él): Guillermo Miragall
Cerebro en la sombra y saxo alto: Javier Guerrero
¿Coordinador? de Redacción: Carlos Mesa
Comentarios Spectrum: Alberto Castillo, Juan Carlos Sánchez y Rosa Mari Sánchez (hummm)
Cargadores Spectrum: Juan Carlos Sánchez
Comentarios MSX: B Llamas
Cargadores MSX: Ronald van Ginkel y Miguel Ángel Vila
Comentarios Amstrad: Antonio Moreno
Cargadores Amstrad: GHOST TEAM
Comentarios Commodore 64: Benjamín Llamas
Cargadores Commodore 64: Poke's Madness
Comentarios PC compatibles: Jorge M. Campos
Cargadores PC compatibles: Jordi Mas, Germán Fidel, Joaquín López (el mangui)
Comentarios AMIGA: Sascha Ylla-Könnecke y Jorge M. Campos
Cargadores AMIGA: Poke's Madness
Comentarios Cargadores ATARI: Jesús López y Carles Oriol
Club-SEGA: Criseida Ramirez
Arcades/as: Carlos Mesa
Diseño, maquetación, prisas y latazos en general: Félix Llanos
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg
Secretaria de redacción: Silvia Soler
Fotomecánica y fotocomposición:
Imprime: Tecnograf, S. A.
Distribuye: SGEL, S. A.
Dep. leg.: B. 36.923-1988

MEGA News

NAVY MOVES

LA CONTINUACION DE ARMY MOVES PARA FINALES DE AÑO

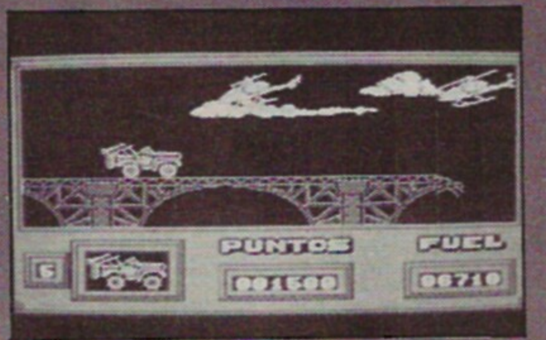
Y con este encabezamiento ya podemos deducir de qué se trata. Nada más y nada menos que la continuación de uno de los mayores éxitos de la historia de Dinamic. Navi Moves, así se llama esta nueva parte, según nos han comentado los directivos de esta compañía, todavía está inconcluso, aunque dada la atención prestada a este programa, se prevé que superará a su anterior predecesor. Por otro lado, esta continuación de las aventuras del C.O.E. tendrá como escenario el mar, y en el mismo tendremos que enfrentarnos a una serie de enemigos esparcidos en lanchas zodiac, submarinistas, etc., aparte de un descomunal submarino.

La fecha de aparición de este videojuego está prevista sobre la época navideña y las versiones en las que tendrá salida serán las de Spectrum, Amstrad, PC compatibles, y MSX. Habrá que esperar hasta entonces •

FIRE AND FORGET

CARRERAS FUTURISTAS EN UN MUNDO LLENO DE PELIGROS

Para los que aún recuerdan con agrado el programa Out Run, y luego tuvieron ocasión de disfrutar de Road Blasters, que se vayan preparando para un programa similar a este último. Fire and Forget, que así se llama el nuevo videojuego de Titus, nos transportará a un mundo de carreras en el que el hecho de sobrevivir es lo único que cuenta. Este nuevo lanzamiento estará disponible para los sistemas Amiga, PC y Atari en un principio •



Army moves fue considerado por las críticas como el mejor juego de Dinamic hasta aquel momento.

MARACAIBO

EL NUEVO JUEGO DEL EQUIPO DE PROGRAMACION DE ZAFIRO

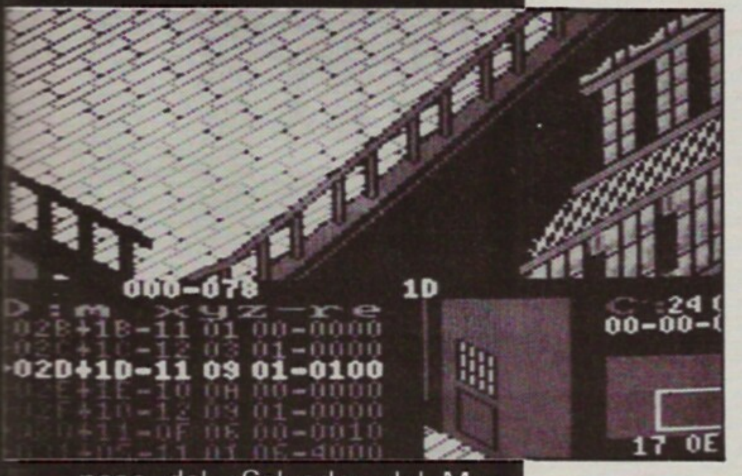
Maracaibo, que así se llama la nueva aventura de los programadores de Atrog, tiene como argumento una batalla naval sostenida entre el usurpador del momento y un puñado de bravos piratas. La historia es un tanto complicada; de modo que vamos a desmenuzarla desde un principio.

Don Francisco Vázquez, Capitán de los Tercios de Su Majestad y joven protegido del Gobernador de Maracaibo, cayó en desgracia desde el asesinato del gobernador Santiago Robles de Machuca. Fue entonces cuando el ambicioso hacendado Lucas César Meléndez usurpó el cargo y puso precio a la cabeza de Don Francisco.

El joven capitán, con la ayuda de un puñado de aguerridos marineros fieles a su majestad y una vieja fragata holandesa, comenzó la ardua tarea de recuperar la justicia para el gobierno de Maracaibo. De esta forma, el tiempo fué transcurriendo entre actos de piratería contra el usurpador de la isla.

Mientras tanto, en un navío de guerra, con una línea de 74 cañones, el «Salvador del Mundo», el corrupto capitán Xavier de Córdoba, lacayo del usurpador, transportaba armas, oro y los perdidos planos de la fortaleza de Maracaibo, donde se hallaban los pasadizos que conducían a la Cámara del Tesoro Real.

Cerca de la costa, oculto por unos arrecifes, la fragata holandesa esperaba impaciente el



paso del «Salvador del Mundo»... Llegó el instante final. El velamen se extendió por completo, las jarcias crujieron, el navío de guerra estaba tan cerca de la fragata que no le dió tiempo a disparar los cañones. El abordaje tuvo lugar.

Esta historia tan apasionante esta reforzada con un efecto tridimensional en isométrica. Lo importante, por otra parte, en el transcurso del juego, es la destreza con el sable y la rápidez de pensamiento. Numerosos serán, los enemigos con los que topemos en el camino hacia la Cámara de Oficiales y del Tesoro, aislada del resto del navío, incluído el siniestro Xavier de Córdoba.

En definitiva, este juego se prevé como algo muy interesante de cara a próximas fechas y del que todavía no se dispone nada más que bocetos. Hay que agradecer el detalle que tuvo el equipo de programación de Zafiro mostrándonos varias pantallas creadas con el diseñador del programa. Un trabajo muy interesante que ha requerido un viaje a Inglaterra para diseñar en un gigantesco mural los planos del navío.

El videojuego estará disponible en un principio para las versiones Amstrad y Atari, aunque más tarde aparecerá para las versiones Spectrum y MSX •

GARY LINEKERS

SUPERSKILLS

El popular futbolista que se dio a conocer en el F.C. Barcelona ya tiene su propio videojuego. Gary Linekers, que así se llama éste, aparte de ser un completo simulador de fútbol, incorpora opción de entrenamiento con dribblings, carreras, disparos a puerta, etc. Este juego creado por Gremlin estará disponible para las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari •

SYSTEM 4

A TOPE

Muchos y muy variados son los proyectos de esta compañía que, por momentos, va progresando en su larga escalada hacia el éxito. El pasado once de Julio, para empezar, apareció uno de los programas más esperados, Underground. El contenido del mismo es sencillo y adictivo: un laberinto en las profundidades de la tierra por el que deberemos conducir a un personaje. Este programa, cuya aparición se hizo en la versión Spectrum, está ya siendo adaptado para el resto de los ordenadores.

Por otra parte, un equipo de programadores de esta compañía está creando su primer juego para los ordenadores MSX, aparte de una sorpresa en Spectrum, Amstrad, MSX y PC, que no nos quisieron desvelar.

Amotos Pub, otra de las creaciones nacionales de este grupo de programación, es el siguiente juego para fechas próximas en el que la originalidad es el logro más importante: un comecocos de motos, con la ventaja de la aceleración y una veintena de pantallas. Primeras versiones: Spectrum y MSX.

Prosiguiendo con el tema, nuevos títulos se incorporan al catálogo de esta empresa: ocho concretamente, y en versión MSX. Los programas son los siguientes: D-Day, Toproller, Time Curb, City connection, Jet Fighter, Ninja, Exerion, y Formation Z. Para los buenos conocedores de la historia del estándar MSX, como ellos mismos sabrán, estos juegos marcaron una pauta en su debido día. Y ya era hora de que alguien se preocupase de reponer los buenos programas de antaño.

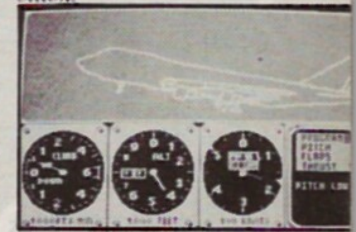
Y más MSX. Para que luego se quejen los que dicen que el estándar está de baja. Según nos comentó nuestro amigo Edgar, directivo de System 4, nuevos programas se incorporarán a su exitosa lista antes de las Navidades: Sky mission, Final Countdown, Thexder, Time Bomb y Roboy.

Y aún hay más. Bob Morane –espacio–, del que habíamos disfrutado en la versión Amstrad, ya tiene una nueva conversión, la de Spectrum. Están de suerte los usuarios de este ordenador.

Y para acabar, nada mejor que el comentario de la continuación de un gran juego. Para los que se acuerdan de Winter Olympiad 88, aquí llega su segunda parte, Summer Olympiad 88. Sí, y su propio nombre lo dice todo, olimpiadas de verano del presente año. Y como decíamos anteriormente, para los usuarios de Spectrum que siempre están de suerte. Eso es todo, de momento •



Bob Morane –espacio– sigue la misma similitud de juegos como Prohibition.

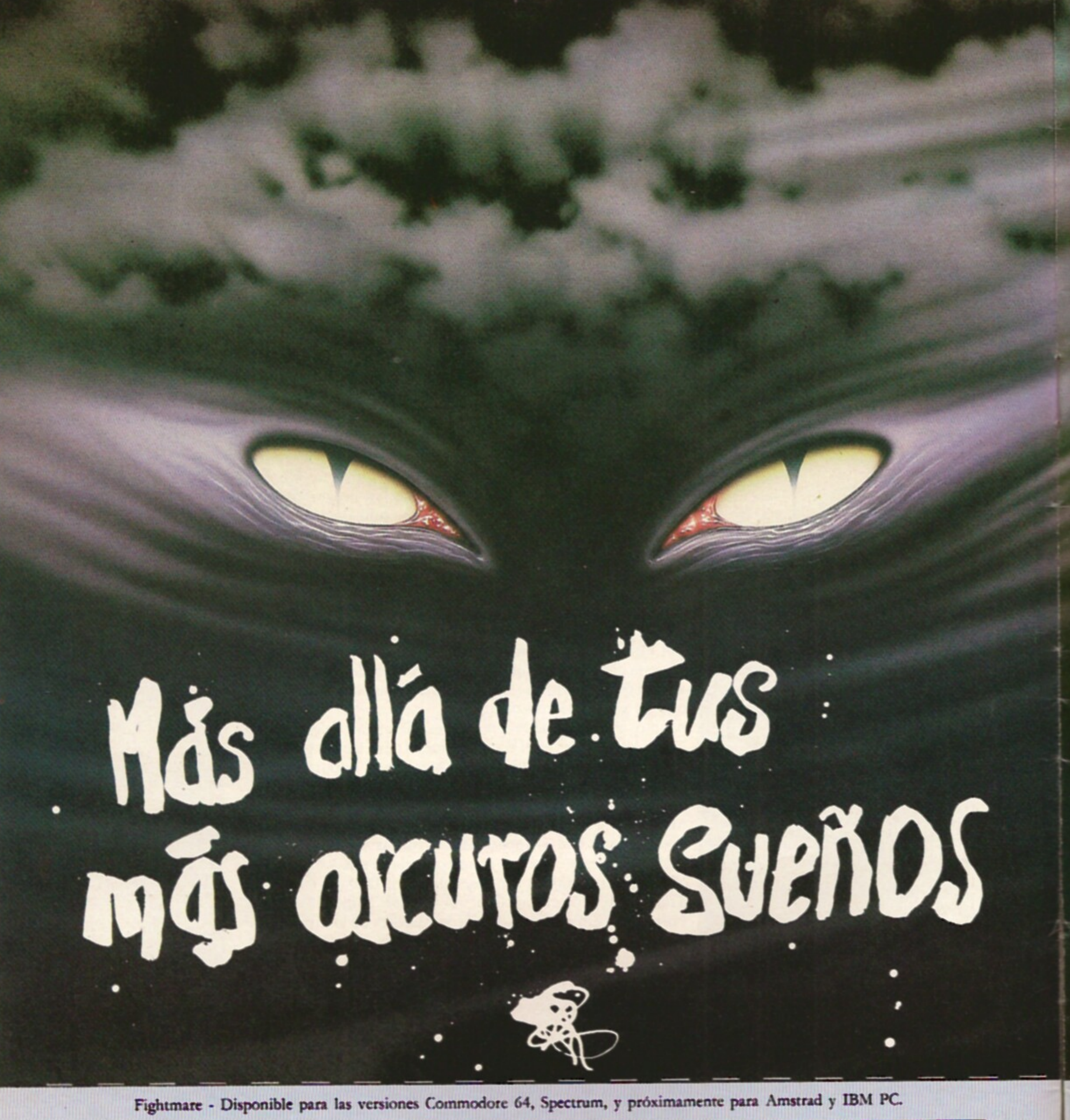




747 Flight simulator fue uno de los últimos éxitos de System 4.



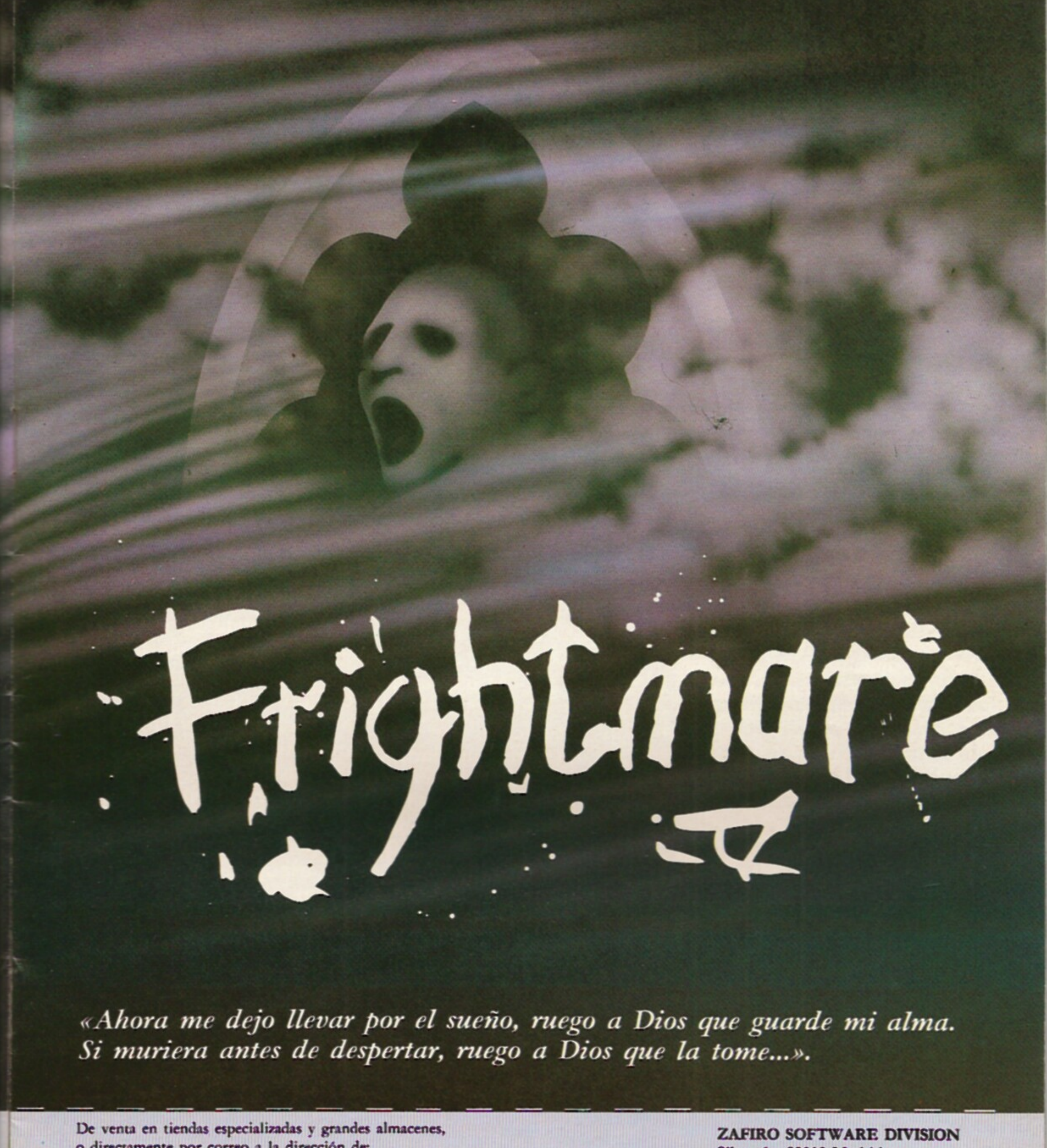
Los juegos de esta compañía siempre han tenido una notable categoría.



Fightmare - Disponible para las versiones Commodore 64, Spectrum, y próximamente para Amstrad y IBM PC.

	DISCO	CANT.	CASSETTE	CANT.	TOTAL ptas.
FRIGHTMARE Commodore 64			1.200		
FRIGHTMARE Spectrum 24/128	2.750		1.200		
FRIGHTMARE Amstrad CPC					
FRIGHTMARE IBM PC					
				TOTAL	

Compra por teléfono (93) 209 33 65



De venta en tiendas especializadas y grandes almacenes, o directamente por correo a la dirección de:
Dept FMARE, Ferran Agullo, 24 - 08021 Barcelona

Nombre ______________________
Apellidos ______________________
Dirección completa ______________________
Población ______________________ CP. __________
Teléfono ______________________
Forma de pago
☐ Talón ☐ Giro ☐ Contrarrembolso. Gastos de envío gratuitos

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
DELEGACION CATALUÑA
Ferran Agullo, 24 - 08021 Barcelona
Tfno. 209 33 65
Télex: 54144 ZAFIR E
Fax: 209 39 79

MEGA News

TERRORPODS Y BARBARIAN

AHORA PARA LOS ORDENADORES DE 8 BITS

Aquí hay que hacer una aclaración importante: la versión de Barbarian de la que vamos a hablar nada tiene que ver con aquel otro título en que aparecía la modelo Maria Whittaker. Pues sí, ya iba siendo hora de la conversión de estos títulos de Melbourne House que (recuérdese que aparecieron previamente en la versión Atari) además de ser fascinantes en cuanto a imagen, no dejan de ser unos excelentes programas de gran calidad. Los primeros usuarios que podrán disfrutar de ambos títulos serán los poseedores de ordenadores Spectrum y Commodore. Enhorabuena porque están de suerte ●





BARBARIAN II: THE DUNGEONS OF DRAX

¿Recuerdas a Barbarian (Mike Van Wyik) enfrentándose a colosales enemigos para rescatar a su amada princesa Marina (Mary Whittaker) de las garras del malvado mago Drax?... ¿No habrás imaginado, por momentos, que ahí se acababa la odisea de nuestro forzudo protagonista?. Has de saber, oh incrédulo, que el resucitado mago Drax ha raptado a la princesa Marina para esconderla en unas mazmorras. Lo que no conoce el bárbaro enamorado es que toda esta historia es una trampa para atraerlo a una muerte casi segura. Sin embargo, un bárbaro no le teme a nada, y seleccionando, primeramente, entre las armas que va a utilizar para la lucha, queda indeciso ante el hacha o la maza. El hacha es el arma más violenta. Así que recoge ésta y se interna en las cuevas de su enemigo Drax. Tres son los niveles que tendrá que sobrepasar, y además son mapeables (se juega con cierta ventaja). Cuenta el hecho, también, de la recogida de dos objetos en cada nivel para su utilización más adelante. Así, por estos inhospitos lugares, camina nuestro amigo bárbaro enfrentándose a los más tenebrosos enemigos que uno pueda imaginar: cíclopes, criaturas con forma de cobra, el enano de la primera parte con un hacha descomunal, etc. Es más, habrá que sortear, incluso, unos agujeros enormes del suelo que pisa. En ellos es posible encontrar a un monstruo horrendo que intentará devorar a cualquier visitante para luego escupir su cráneo (tal como suena). Bien, si después de todo ésto, el insistente bárbaro es capaz de sobrevivir, se encontrará cara a cara con su eterno enemigo: el mago Drax. La confrontación final tendrá lugar y... ¿podrá Barbarian, el guerrero definitivo, rescatar a su amada Princesa Marina?

Este programa de Palace software, creado por Steve Brown, con animación y efectos de sonido de Richard Joseph, estará disponible para las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga. Distribuido en nuestro país por Erbe ●

STRIP POKER 2

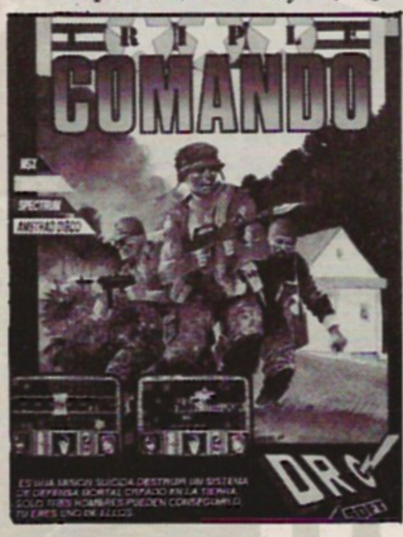
AHORA PARA AMIGA

Especialmente creado para los amantes de los cuerpos femeninos, aquí tenemos la conversión de este juego para el Commodore Amiga. Las particularidades y diferencias respecto a otras versiones son evidentes: 22 colores y elección de dos oponentes. En fin... preparados estamos para desnudarnos nosotros si hace falta ●

TRIPLE COMMANDO

UNA GUERRA EN LA SELVA CREADA POR DRO SOFT

Triple commando, como su propio nombre indica, significa guerrillero armado hasta los dientes cuya única misión es matar y destruir por doquier en un escenario selvático plagado de enemigos. La particularidad de este nuevo programa radica en que no sólo juega un jugador como ocurría con Commando; o dos simultáneamente, es el caso de Ikari Warriors, sino hasta tres guerrilleros a la vez. Sorprendente, ¿no es cierto? Este videojuego, de producción nacional (está siendo programado por el equipo de Dro soft), tendrá su salida al mercado sobre el mes de octubre, aproximadamente; y las versiones en las que surgirá, en un principio, serán las de Spectrum, Amstrad y MSX ●





LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO

SPORT AID'88 CONTRIBUYE CON EL TERCER MUNDO

Estamos en el día señalado para esta notable causa, once de semptiembre, la marathon popular está a punto de dar comienzo. Todo el mundo ha contribuido en la participación de esta causa común: la ayuda contra la pobreza, el hambre y las enfermedades que asolan el tercer mundo. Un ejemplo de solidaridad es el de Code Masters con la colaboración del juego «La carrera contra el tiempo», con música de Peter Gabriel (Without Frontiers) y la portada de Carl Lewis. En este programa, para dar una idea informativa de su objetivo, adoptas el papel del corredor sudanés Omar Kalifa en su búsqueda de personas para esta causa alrededor de cien lugares del mundo (el Kremlin, las pirámides de Egipto, etc.) y llevando como símbolo la antorcha olímpica. La recaudación de fondos para esta causa común es lo único que se persigue por los directivos de esta compañía. Todos debemos participar de alguna forma... y si tienes un ordenador, ¿a qué esperas para ir a comprar este interesante juego? ●

DISC CENTER

CONCURSOS CON LA COLABORACION DE LAS COMPAÑIAS DE SOFTWARE

Disc Center, centro especializado en discografía y software de videojuegos, está de moda en estos días por la labor desarrollada como organizadores de concursos de juegos. Para informarnos más detalladamente sobre el tema, un equipo de la redacción que desplazó hasta allí, encontrándose con una contidad innumerable de chicos que querían participar en uno de los concursos. La responsable del departamento, Rosa María, nos informó de las bases del mismo: consiste en rellenar un formulario de preguntas relacionadas con el software de una compañía determinada. La compañía, por su parte, se hace responsable de la entrega de los premios correspondientes. Estos concursos que se organizan cada mes tienen una gran acogida por el público juvenil, y es de agradecer que centros como el ahora citado se preocupen por ofrecer y dar un aspecto más divertido al mundo de los videojuegos. Además, nos han prometido colaborar con nosotros en la realización de algún concurso a escala nacional. Esperemos que sea pronto. Para más información sobre el tema podéis dirigiros a:

DISC CENTER
Salvador Seguí,
Badalona - BARCELONA
T. (93) 387 88 97



LOS PERIFERICOS MAS ASEQUIBLES



SVI-707 (Unidad de disco MSX 5,25" 360 Kbytes)
Está especialmente diseñada para el ordenador SVI-728, así como para otros ordenadores MSX mediante el adaptador SVI-213. P.V.P. 22.900 ptas.

SVI-737 (Modem telefónico+Interface RS-232C, MSX)
El cartucho SVI-737 tiene una doble función, la de interface serie RS-232C y la de módem telefónico. Los parámetros de transmisión se seleccionan por software, tanto desde MSX-BASIC como desde MSX-DOS o CP/M.
Necesita para su funcionamiento una Unidad de Disco SVI-707 y una ranura de expansión. No funciona en el SVI-738. P.V.P. 9.900

SVI-747 (Cartucho de ampliación de memoria 64 Kb MSX)
Este cartucho está pensado para aquellos ordenadores MSX con memoria inferior a 64K. P.V.P. 6.900 ptas.

SVI-757 (Interface serie RS-232C MSX)
El interface serie RS-232C permite conectar cualquier ordenador MSX a un equipo de transmisión de datos en serie, tal como un módem telefónico, otro ordenador, etc.
Necesita para su funcionamiento una Unidad de Disco SVI-707 y una ranura de expansión standard MSX. P.V.P. 8.900 ptas.

SVI-213 (Adaptador de Unidad de Disco SVI-707)
Es este un cartucho para poder usar la Unidad de Disco de Spectravideo SVI-707 con cualquier ordenador MSX. P.V.P. 1.500 ptas.

EUROMATIC-767 (Cassette de almacenamiento de datos MSX)
Se trata de un aparato de cassette para ordenadores MSX especialmente diseñado para tratamiento de señales digitales. P.V.P. 3.500 ptas.

SVI-787 (Segunda unidad de disco para ordenador SVI-738)
La Unidad de Disco SVI-738 es un sistema lector de discos de 3.5 pulgadas y 360 o 720 Kbytes. Está especialmente diseñada como segunda unidad del ordenador SVI-738, sin controlador.
Doble cara P.V.P. 26.900 ptas. Simple cara P.V.P. 23.900

En todos los precios se incluyen I.V.A. y portes.

ACCESORIOS		
Monitor PHILIPS F/V 12" V-C	P.V.P.	19.000 ptas.
Monitor PHILIPS Full Square F/V. 14" V-C	P.V.P.	24.000 ptas.
Monitor SAMSUNG F/V 12" RGB para PC	P.V.P.	13.900 ptas.
Joystick MSX	P.V.P.	1.490 ptas.
Joystick para Amstrad	P.V.P.	1.490 ptas.
Joystick Turbo	P.V.P.	2.300 ptas.
Impresora PANASONIC 1081 MSX 130 cps	P.V.P.	39.900 ptas.
Impresora STAR LC-10 144 cps	P.V.P.	55.000 ptas.
DISKETTES		
DISKETTES 3 1/2" SC DD	P.V.P.	2.990 ptas.
DISKETTES 3 1/2" DC DD	P.V.P.	3.490 ptas.
DISKETTES 5 1/4" DC DD	P.V.P.	1.390 ptas.
Por la compra mínima de diez unidades de diskettes, regalamos el archivador		
PROTO ARCHIVADOR de discos de 3" para Amstrad	P.V.P.	690 ptas.
CABLES		
Cable impresora centronics PC	P.V.P.	1.300 ptas.
Cable impresora centronics MSX 1,5 m	P.V.P.	1.800 ptas.
Cable cassette MSX	P.V.P.	990 ptas.
Cable monitor RCA-RCA	P.V.P.	490 ptas.
SVI-728 PACK Ordenador MSX-SVI-728 64 KB (Configuración cassete y juego regalo)	P.V.P.	29.900 ptas.
LIBROS INFORMATICA		
Introducción al BASIC MSX G.G.	P.V.P.	1.700 ptas.
Curso completo de microinformática G.G.	P.V.P.	2.500 ptas.
JUEGOS		
MUSIC-MODULE para MSX 1 y MSX 2 (Convierte tu ordenador en un órgano musical)	P.V.P.	6.900 ptas.
PARABOLIC EAR	P.V.P.	1.500 ptas.
RATON MITSUBISHI MSX (Diseñador gráfico)	P.V.P.	5.900 ptas.



SUPER OFERTA
UNIDAD DE DISCO 5" 1/4 360 K TEAC para PC P.V.P. 14.900 ptas.

CONTROL TIME ofrece la más completa gama de periféricos para todo tipo de ordenadores personales y domésticos.

Deseo que me envíen los siguientes productos:

.... P.V.P. ....
.... P.V.P. ....
.... P.V.P. ....
.... P.V.P. ....
TOTAL .... PTAS.

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Cheque a favor de Control Time ☐ Giro Postal

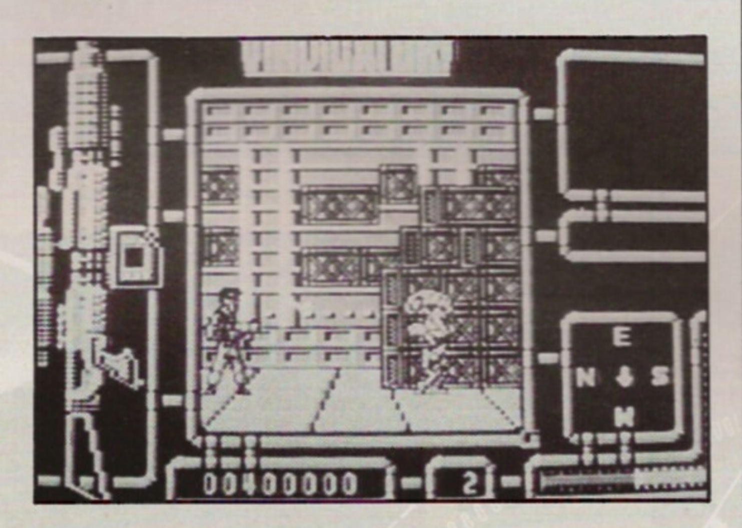
Remitir este cupón a : CONTROL TIME, c/Lleó, 62. 08911 Badalona (Barcelona) t/ (93) 399 07 66

MEGA News

PC-ENGINE

UNA NUEVA CONSOLA DE JUEGOS DE 16 BITS

Cuando en el mercado inglés siguen impactando fuertemente las consolas de videojuegos (cosa no tan corriente en nuestro país), una nueva cónsola viene a ocupar uno de los pocos huecos que restan todavía. Pero es que, además de esto, el nuevo ingenio es una pasada, en el sentido literal de la palabra. Cuenta con un procesador de 16 bits, una paleta de colores brillante, seis canales de sonido, todos los accesorios de una buena cónsola, y por si ésto fuese poco, el aparato cabe en la palma de la mano. Para añadir detalles a esta sensacional cónsola, los tres primeros juegos creados para ésta, son una maravilla en comparación con los juegos de salón recreativo. Los títulos son Victory Run, Necromancer y Kung Fu. Sin embargo, los únicos que van a poder disfrutar del ingenio, cómo no, son los ingleses. Al menos por el momento ●





VIXEN

EL EXOTISMO HECHO MUJER

Cuando últimamente parece que están de moda los cuerpos femeninos en las caratulas de nuestros videojuegos preferidos, un título más ha pasado a englobarse al catálogo de protuberancias en portadas. Vixen, que así se comercializó el juego, nos presenta a una despampanante rubia, Corrine Russell, que nos amenaza con un látigo. Los usuarios de Spectrum 48/128 y +3, Amstrad (cassette y disco), Commodore 64/128 (cassette y disco), Amiga y Atari, fueron los únicos que pudieron disfrutar de este sensacional programa. Pero si además queréis hablar con la chica de la carátula solo tenéis que poneros en contacto con el teléfono «Vixen»: 0323.766616, pero atención con el prefijo correspondiente del Reino Unido ●

VINDICATOR

EL SUPER-EXITO DE ERBE PARA LOS PROXIMOS MESES

The Vindicator, un juego futurista con una línea bélica muy similar a la del film Predator, está predestinado a convertirse en el próximo super-ventas de este otoño. Fuerzas de extraterrestres que invaden nuestro planeta, una guerra fría en la Tierra, el final del mundo y unos cuantos supervivientes. Es el momento de la justicía y la venganza. Es la hora de dar caza al enemigo invasor. Es la hora de que un solo hombre se ocupe de tan suicida labor. Es la hora de Vindicator, el guerrero.

Allá va este juego de Imagine a escalar a la posición de número uno. ¿Lo logrará? El programa estará disponible, en los próximos meses para las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ●

OMK

NUEVOS LANZAMIENTOS



Varios son los nuevos programas que esta compañía (OMK) está lanzando estos días al mercado nacional. El primero de ellos (ya aparecido durante el mes de agosto) se trata del primer videojuego para el Amstrad PCW 8256 programado por gente de nuestro país. El programa que tiene por título «Fórmula uno», consta de varios circuitos en los que tendremos que participar y ganar con nuestro vehículo de carreras. Este juego que ya es una sorpresa en sí por ser el primero que se ha hecho en España, nos depara alguna sorpresa más. Entre ellas, decir que el programa se autoarranca por sí solo, sin la necesidad de introducir cualquier disco de sistema (algo que agradecerán los usuarios de PCW en este sentido); por otra parte, cabe señalar que el distribuidor del mismo es la aún desconocida Barna Joc, una nueva distribuidora que dará, con el tiempo, materia que hablar y criticar.

Como más información hay que añadir que OMK está trabajando en el segundo programa para PCW que se llamará Sky War, adaptación libre de la versión MSX y que tendrá como argumento las batallas aéreas de un helicoptero. Para terminar, baste decir que también se está preparando un nuevo videojuego para el estándar MSX. Nada más y nada menos que Sir Lancelot, batallas medievales del popular caballero de la corte del Rey Arturo. Nada más, por el momento, seguiremos informando ●

MIND GAMES ESPAÑA

VUELVE CON UN MONTON DE EXITOS

Después de una larga temporada de silencio, la que fue una de las compañías punteras del software nacional ha roto su mutismo para demostrar su valía en este campo. Para corroborar este hecho nada mejor que comenzar con varios títulos dispuestos a convertirse en números uno. Cuatro son los nuevos lanzamientos en versión MSX, y realizados por el equipo de programadores de esta compañía. El primero de ellos, Misil, consiste en evitar que un misil enviado desde un planeta extraño llegue a La Tierra. El segundo, Iron War, nos transporta al último modelo de tanques soviético en una fabulosa guerra. En el juego hay dos partes diferenciadas: una, muy similar a los programas de línea Prohibition, y la otra, parecida al popular Commando. En el tercero de los juegos de la nueva serie, llamado Combat, también encontraremos dos partes; aunque ambas, más o menos, son por un mismo estilo; una batalla galáctica masacra-marcianos. El último programa, Tiburón, basado en el conocido film, dejará anonadados a muchos. En él deberemos aniquilar a una serie de pequeños tiburones hasta encontrar al más fiero y colosal de ellos. Todo ello en una descomunal batalla en alta mar.

Nos dejamos más cosas en el tintero. Y es que nos han prometido una sorpresa con un programa llamado Burbujas, que se prevé aparecerá en Navidades. Este, basado en nuestro cava catalán, está siendo especialmente diseñado para una conocida marca de cava de la que aún no podemos desvelar su nombre. Tened por seguro que será un éxito ●



PROEIN

A TODO RITMO

Varias son las noticias resumidas que esta gran empresa de software nos ha proporcionado como anticipo de novedades. El adelanto de sus lanzamientos lo exponemos a continuación.

Activisión, dentro de su política de crear buenos productos, está preparando la conversión de cuatro máquinas arcade de salón (concretamente del conocido sello SEGA). Los cuatro títulos son los siguientes: el juego más impresionante de los últimos tiempos, After Burner; R-Type, SDI y Time Scanner.

En cuanto a los programas con sello español, tres son los juegos que Proein está elaborando en estos momentos: Thor (Spectrum, Amstrad y MSX), Abracadabra (Spectrum, Amstrad, MSX, PC y Atari ST), y Juegos de Relax (solamente para PC compatibles).

Sobre otra de las compañías que distribuye Proein (estamos hablando de Loriciels) hay previstos un sinfín de lanzamientos a partir de este septiembre: Supersky (Amstrad, Commodore, Atari y PC; Spectrum y Amiga en Navidades), Quad (Amstrad cassette y disco), Space Racer (Atari, PC y Amiga; Spetrum y Commodore a partir de octubre), y Manhattan Dealers (PC, Atari y Amiga). También, a partir de septiembre, los siguientes títulos estarán disponibles para la versión Atari ST: Grand Prix 500 cc., Sapiens, Mach 3 y Mission ●

COMPULOGICAL

LA REVOLUCION DEL SOFTWARE PC EN SEPTIEMBRE

Una de las noticias más importantes en el ámbito del software para PC Compatibles ha tenido lugar. Compulogical, empresa líder en programas de juegos y utilidades para PC's, acaba de revolucionar el mercado con una noticia que causará furor. A partir de ahora, los programas de entretenimiento de esta notable compañía pasarán a costar, nada más y nada menos, que la irrisoria cantidad de 975 pesetas. Un impacto desbordante si comparamos el precio anterior de cualquier programa de entretenimiento para nuestros compatibles.

Por otra parte, los directivos de esta empresa nos informaron de sus próximos lanzamientos para PC (a partir del pasado 15 de septiembre), entre los que cabe hacer mención de Bob Morane en el océano, Sabotaje, un juego de Bolsa. Irangate, Scentipide, etc. Un total de quince programas que harán las delicias de los aficionados a los buenos juegos.

Es más, también nos comentaron el hecho de que, en breve, dispondrían de seis o siete programas para Amiga y Atari. Entre ellos, hay que decir que contaremos con la serie Bob Morane y el popular Macadam Bumper ●



OPERA SOFT

LANZAMIENTOS DE FINALES DE AÑO

Dos son los nuevos proyectos de este grupo de programación nacional de cara al próximo otoño-invierno. Por una parte se encuentra el programa Bully (nombre de guerra que los programadores del mismo le han dado momentáneamente), en el cual adoptaremos el papel salvador de un perro y un ave: una historia de magia y misterio, muy acorde con la línea del film Lady Halcón. Por otro lado el juego Mutant (nombre momentáneo antes de su título final) es el típico juego arcade de masacrar marcianos: un guerrero espacial que sobrevolará una primera zona con enemigos que se transforman, y una segunda zona con una moto voladora como protagonista. Las versiones en las que tendrán salida ambos programas son las de Spectrum, Amstrad, MSX y PC Compatibles ●

FRIGHTMARE, DESDE MAS ALLA DE TUS SUENOS MAS OSCUROS

por Rosa Mari Sánchez

Uno de los juegos más espeluznantes de los últimos tiempos ha acaparado la atención de nuestra colaboradora. De la mano de ella seremos conducidos a las profundidades de un programa que destaca por lo sobrecogedor de su argumento y su música aterradora.



Tanto en la versión Spectrum +3 como en la versión Commodore una extraña melodía nos acompañará durante la carga.

EL SUEÑO DE ROSA MARI

La respiración se vuelve agitada cuando nuestra colaboradora, tendida y sudorosa sobre las sábanas de una cama, comienza a soñar. Las partes más profundas del pensamiento invaden la habitación con su habitual olor a azufre. La pesadilla se va apoderando, poco a poco, de ella, y el sonido del latir del corazón empieza a sonar contra las paredes.

Una inacabable pesadilla en la que se introduce sin saberlo; de la que debería despertar antes de que el reloj de su muñeca marcase las ocho de la mañana. No puede volverse atrás. Cada paso que da, son segundos que suma a su especial marcador de tiempo. Ha de cumplir doce horas para poderse despertar a tiempo de la horrible pesadilla. ¡Es la única forma de salir!

FRIGHTMARE, EL JUEGO

En Frightmare no despertarás hasta que no pases la angustia de todos los antros del terror –habitaciones que contienen todo tipo de males–. Nada hay más angustioso que haberse dormido y no poder escapar de una terrible pesadilla; algo así le ocurrirá al que intente ser el protagonista de esta aventura.

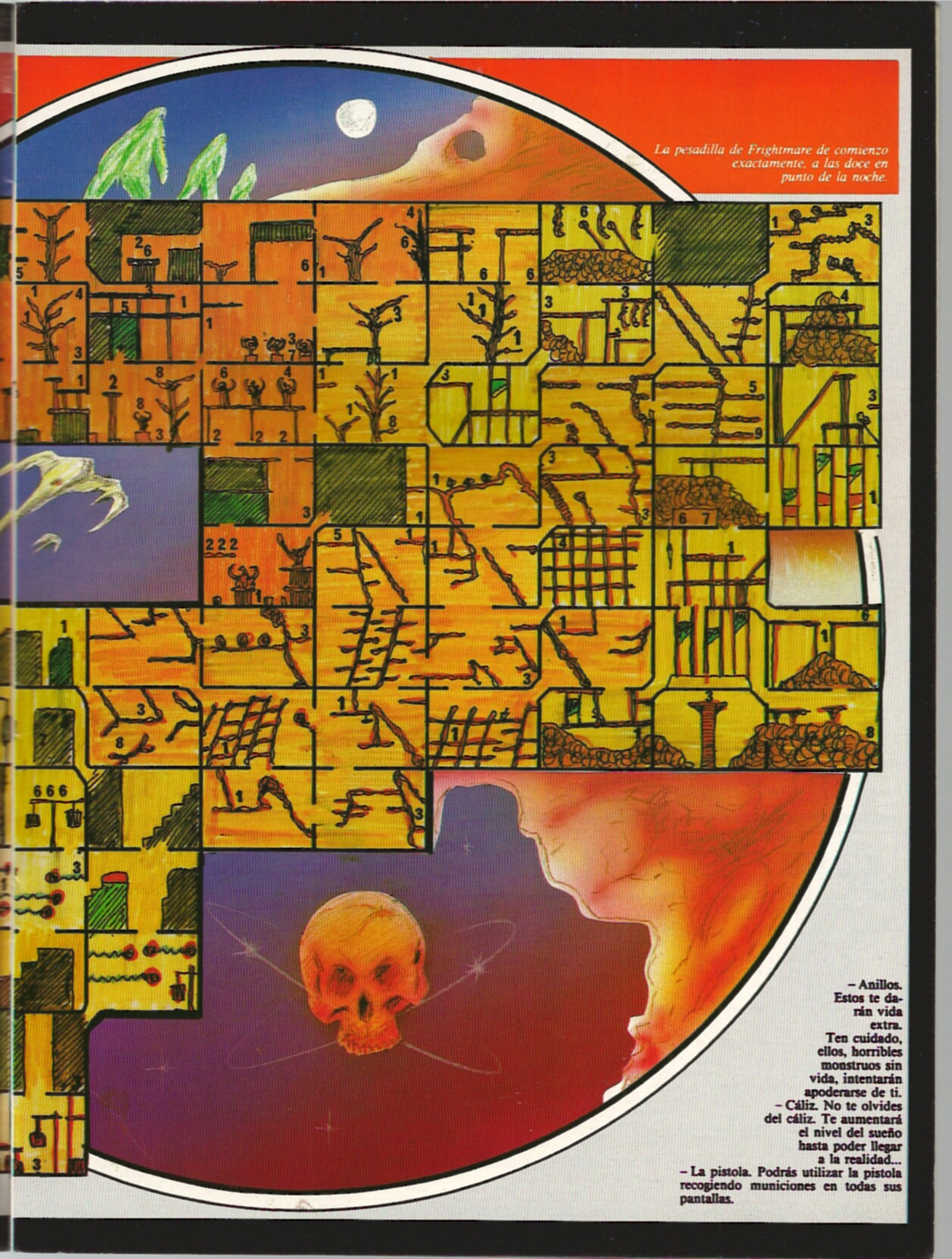
Y dice el libro de Frightmare: ... el cual a través de cuatro niveles tendrá que enfrentarse contra espantosos encapuchados, espíritus, cráneos, arañas, etc.

Y continua citando el libro de Frightmare: ... atravesarás por varios estados de sueño catatónicos, de los cuales todos te parecerán infernales...

¡Te tienen acorralado!

Pero tu escapatoria te será mucho más fácil si utilizas los objetos que encontrarás a través de las pantallas. Los únicos objetos utilizables en esta pesadilla son los siguientes:

– Alas. Con éstas podrás aumentar la potencia de tu salto.



La pesadilla de Frightmare de comienzo exactamente, a las doce en punto de la noche.

– Anillos. Estos te darán vida extra. Ten cuidado, ellos, horribles monstruos sin vida, intentarán apoderarse de ti.
– Cáliz. No te olvides del cáliz. Te aumentará el nivel del sueño hasta poder llegar a la realidad...
– La pistola. Podrás utilizar la pistola recogiendo municiones en todas sus pantallas.



THEXDER

Thexder es una nueva arma de combate capaz de transformarse en dos formas diferentes: un robot y un aeroplano. La misión de éste consiste en destruir el campo de fuerza magnético de un planeta hostil. Multitud de pantallas y enemigos en un complejo laberíntico es la tónica general del juego. Este fascinante juego de Game Arts, distribuido por Compulogical, sólo se encuentra disponible para los usuarios de MSX ●

```
1 '  ┌──────────────────────────┐
2 '  | Cargador para THEXDER    |
3 '  |                          |
4 '  |       version MSX        |
5 '  |                          |
6 '  | Por  Roni Van Ginkel     |
7 '  └──────────────────────────┘
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 15.1:PRINT"PROTECTOR"
30 LOCATE 14.2:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
40 LOCATE 2.6:PRINT"Sin problemas de carga (S/N)";:GOSUB 110
50 LOCATE 2.8:PRINT"Energia infinita (S/N)";:GOSUB 110
60 BLOAD"cas:"
70 IF A(1)=1 THEN POKE 58035!.1:POKE 58184!.201:POKE 58245!.201
80 IF A(2)=0 THEN 100
90 FOR I=58133! TO 58140!:READ Q:POKE I.Q:NEXT
100 DEFUSR=57856!:D=USR(0)
110 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$.A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN A(A)=1
140 RETURN
150 DATA 17.4.64.62.0.50.163.87
```

GHOSTBUSTER

```
1 '
2 '  Cargador para GHOSTBUSTER
3 '  Por Roni Van Ginkel
4 '
5 '  No hace falta numero de cuenta
6 '
7 '
8 '  Grabarlo antes de probarlo
9 '
10 BLOAD"CAS:"
20 POKE 55117!.50
30 POKE 55118!.240
40 FOR I=61490! TO 61501!:READ Q:POKE I.Q:NEXT
50 DATA 62.24.50.82.208.62.9.50.123.132.62.58,50.203,184.195,0,128
60 FOR I=54522! TO 54536!:READ Q:POKE I.Q:NEXT
70 DATA 82,111.110,105.32.86,97.110.32.71.105,110.107.101.108
80 FOR I=54555! TO 54564!:READ Q:POKE I.Q:NEXT
90 DATA 77.83.88.32.67,108.117.98.32.32
100 DEFUSR=53248!
110 KEY 2."A"+CHR$(13)
120 PRINT"PULSE LA TECLA F2 ";:A$=INPUT$(1)
130 CLS:PRINT:PRINT"D=USR(0)":LOCATE 0.0
140 NEW
```

FRIGHTMARE

– El transportador. El transportador te ayudará a desplazarte a otro nivel.

– El péndulo. Sirve para inmovilizar a los seres más temibles.

LA PESADILLA CONTINUA EN FORMA DE JUEGO

A destacar varios aspectos sobre el programa. Aspectos que solamente serán comprensibles leyendo las siguientes instrucciones.

Sobre la pantalla del programa aparecerán varios indicadores.

En la parte inferior del juego, encontraremos el gráfico que nos indica el número de municiones disponible, además de los objetos seleccionados.

En la parte superior, el marcador del tiempo.

NO HEMOS AVANZADO NADA

El reloj marca las doce –medianoche–. No hemos avanzado nada, y por tanto, es como si acabásemos de entrar en un mal sueño.

Este se llama «BAD DREAM», o lo que es lo mismo, la primera fase. En ella te encontrarás muchísima munición y numerosos espectros a tu alrededor. Aunque, para sobrepasarla, tendrás que ir, previamente, en busca de un arma para poder liquidarlos paso a paso.

¡Ten cuidado con el Hombre-lobo! sólo tienes una salida. Atravesando por esta, allí... allí es donde recogerás tu pistola, las alas y el cáliz que te aumentará el sueño.

Seguidamente las Máscaras Sonrientes nos atacarán; aunque una vez sobrepasadas éstas una vida-extra y un nuevo cáliz nos estarán esperando.

Sigues avanzando. Tropiezas con las manos asesinas.

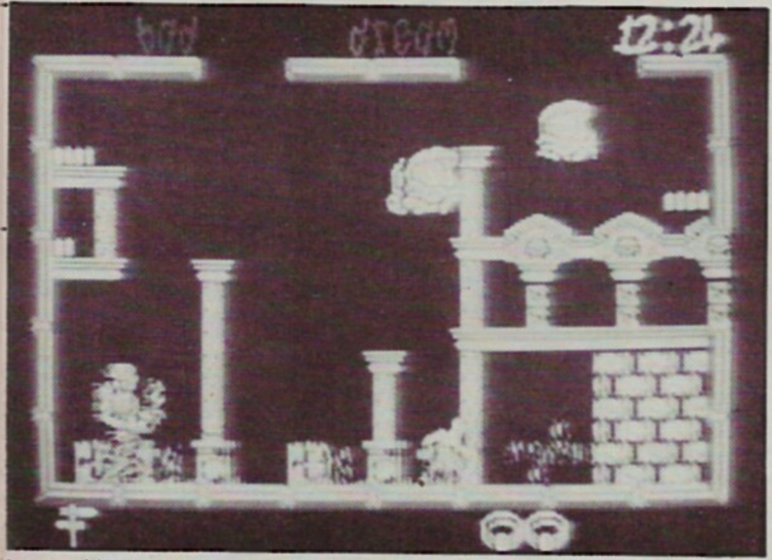
Puedes liberarte de las manos asesinas con tan sólo un disparo.

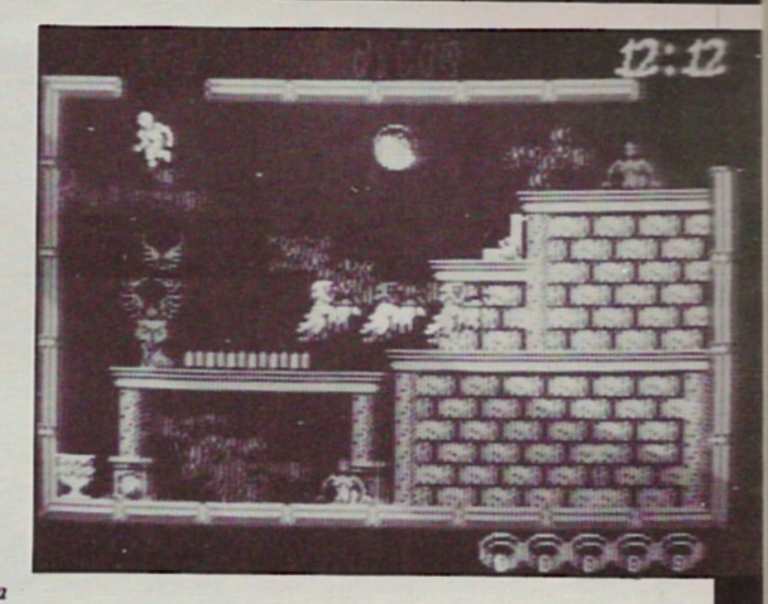
Sin embargo, el problema está en que vuelven a aparecer cuando menos te lo esperas.

Sigues avanzndo y... la guillotina.

En la guillotina otros como tu han fracasado, pero si eres hábil en pericia lograrás escapar.

Sigues avanzando y entras en otro estado de sueño «CEREBROS RADIACTIVOS».





La pesadilla de Frightmare da comienzo, exactamente, a las doce en punto de la noche.

SEGUNDO ESTADO DE SUEÑO

Más bien comentaría, o se diría, que este estado se encuentra plagado de trampas. Las salidas pueden confundirte y llevarte al mismo lugar.
Tu angustia nocturna se terminará cuando el reloj marque las ocho de la mañana. Es...

LA HORA DE DESPERTARSE

Frightmare promete ser un título adictivo, en el que tendremos el entretenimiento garantizado durante horas.
Si estáis preparados, sólo precisaréis paciencia y someter vuestra habilidad a una buena puesta a punto...

... de lo contrario no sobreviviréis a esta terrible pesadilla
Versión comentada: Spectrum.

FAX DE ULTIMA HORA

El resto de versiones disponibles para otros sistemas incorporan una variante musical sobre la carga del programa (con la versión 128 de Spectrum) ●

MARAUDER

Commodore 64

PRODUCCION: HEWSON CONSULTANTS

DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE

UN «COMMANDO» SOBRE RUEDAS

Tras el éxito obtenido por la famosa conversión de las máquinas a nuestros ordenadores del mítico «COMMANDO», muchos han sido los que a través de la idea han querido plasmar un juego diferente pero con la misma adicción como pueden ser: Ikari Warriors, Who Dares Wins II, TNT etc... Pero por primera vez y en escenarios similares nuestro invencible héroe se internará en el campo de batalla a bordo de un vehículo especial todo terreno. La cosa promete, ¿no? Adelante y desde estas líneas os deseo la mayor suerte del mundo y parte del universo por que os va a hacer falta.

PROLOGO

Todo empezó una mañana. Tras la reunión de la noche anterior muchas ideas habian quedado flotando en aquel ambiente de misterio. Todos los generales del ejército confederado habían asistido a la reunión. El tema era de suma importancia. La infiltración de un comando especial en territorio enemigo. Cada uno de los generales mostró sus planes y sus estrategias. Las horas se sucedían y había que elegir alguna, así que por una votación unánime te nombraron a ti Teniente-Coronel Krauer (miembro del cuerpo de operaciones especiales) portador de tal misión. Al amanecer, y tras retocar y repasar el plan, te presentaste frente a tu instructor al que te explicó con todo detalle la misión. Pensaste que sería una más de tus sencillas misiones de infiltración pero estabas equivocado. En esta ocasión ibas a utilizar un vehículo especial todo-terreno adecuado a cualquier tipo de superficie y atmósfera. Tú, ya habías recibido instrucción sobre estos vehículos y habías podido comprobar su eficacia y su potencia. Pero no por eso iba a ser más fácil. Si concluías con éxito la misión obtendrías dos valiosas recompensas. La primera una condecoración al valor, un ascenso y una estatua al honor.

La segunda era el orgullo de haber servido valientemente a tu patria. Tras unos largos preparativos te fueron entregados los planos del campamento enemigo. Preparado para partir fuiste trasladado al mismo en una lanzadera espacial de alta velocidad. Una vez en territorio enemigo descendiste con el vehículo y te despediste de tus amigos quedando en el mismo lugar el día acordado. La primera fase se encontraba en la selva espacial, territorio climatizado para la reserva de especies vegetales únicas. Las bases enemigas se habían instalado a lo largo de toda la selva formando un estrecho pasillo por el que era prácticamente imposible pasar desapercibido.

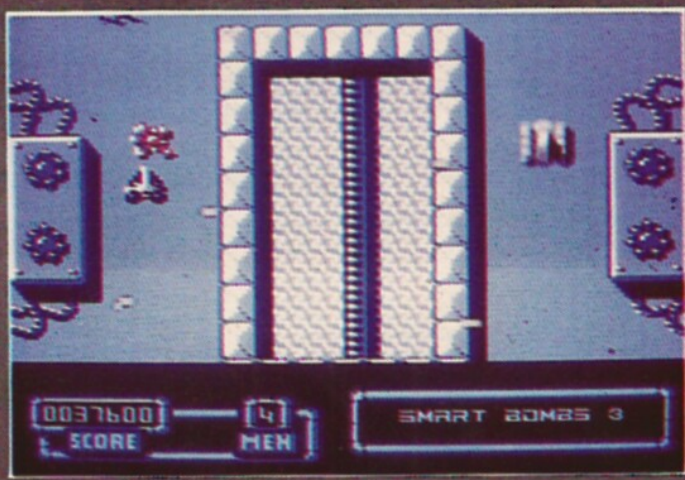
PRIMERA FASE

Al comienzo de nuestro recorrido somos recibidos por dos platillos vo-











Marauder es uno de los últimos títulos de ERBE Soft, en el que las pantallas y la adicción mejoran por momentos. Podéis observar bajo este pie una secuencia de pantallas de las diferentes fases de este juego.

lantes, que nos disparan sin preguntar antes quiénes somos. Tú sin pensártelo dos veces les lanzas una ráfaga dejándolos desintegrados. Salvado este obstáculo seguimos avanzando a través de la selva encontrándonos con varias bases enemigas formadas por distintas clases de artillería pesada. Aquí nos acecharán unas plataformas que se abren y se cierran, saliendo de su interior unos mortíferos proyectiles. A lo largo de esta fase nos encontraremos también con unos pequeños lagos de agua, pegados al borde de la pantalla o en el medio, teniendo que bordearlos para continuar. El vehículo no puede hundirse en los lagos. También nos podremos encontrar matorrales de plantas entorpeciéndonos el camino, por lo que deberemos esquivarlos para no perecer atrapados entre ellos. Existen unos tanques que flanquean el camino libremente o sobre una plataforma. Para destruirlos deberemos efectuar varios disparos, pero cuidado; ya que el tanque maniobra con mucha facilidad y nos puede sorprender con un proyectil. Ya nos encontramos en mitad de la fase. Esta se encuentra dividida por un foso que cruza la pantalla. En medio se halla el estrecho puente por el que podremos cruzar. Pero tened mucho cuidado ya que los enemigos aprovecharán la poca maniobrabilidad que poseemos para atacarnos a discreción. Hay que decir que el «scroll» vertical no permite volver hacia atrás. En lo que queda para concluir la fase aparecerán dos nuevos obstáculos. El primero es un campo de fuerza que se distingue por su parecido con los filamentos de una bombilla. Dispara proyectiles en grandes cantidades, pero con unos simples disparos acabaremos con él. El segundo es una plataforma lanzamisiles rastreadores del calor. Es el enemigo más peligroso pero no por eso invencible. Te podrás librar de ellos destruyendo la plataforma o dejándolos tras de ti avanzando sin parar. Por fin llegas al final, en el que se detiene la pantalla para que varios enemigos comiencen a «acribillarnos» a balazos. Afortunadamente, guardábamos una de las tres bombas que nos fueron concedidas al comenzar la misión. Sólo deberemos pulsar el botón que active la primera y a la siguiente fase.

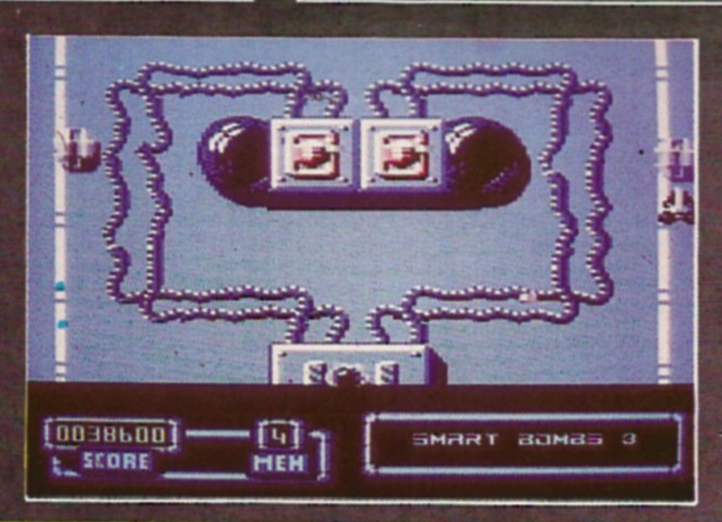
La gran riqueza en el uso del color y la buena definición de los gráficos lo distancia de los demás.

SEGUNDA FASE

En la segunda fase nuestra misión consistirá en infiltrarnos en la fortaleza espacial flotante. El camino se hace más peligroso ya que la fortaleza está dotada con más «bunkers» de defensa y más enemigos móviles como tanques u órbitas flotantes. Al











poco de comenzar la andadura por este insólito paraje, aparte de los típicos incordios aparecerá un estrechísimo pasillo equipado en sus paredes laterales con seis plataformas lanza-misiles rastreadores. No intentes pasar sin haber destruido previamente las plataformas, ya que si no te encontrarás con una serie de tres colegas que te seguirán sin ánimo de hacerte compañía. Pasado este agobio descubrirás, detrás de ti dos nuevos enemigos. ¿Qué raro, no? La primera clase está formada por unas órbitas flotantes que giran a su alrededor y que aparece cada una por una esquina. La segunda clase está formada por unas bases fijadas en la superficie las cuales desprenderán grupos de tres balas. La situación parece agobiante. ¿Verdad que estarías mejor tomando un astro-cubata con una de tus alienígenas preferidas? Pero las misiones son así y si no existieran tampoco existirían los juegos. Así que vamos a seguir con el juego. Un poco más arriba aparece un tanque móvil que franquea la pantalla por completo. Dispárale varias veces y asunto concluído. Sigues avanzando y unas murallas te obligan a desviarte de tu ruta ocasionándote algún que otro problema. Por los laterales, descenderán dos tanques a gran velocidad. Ten preparado el gatillo para disparar, si no perderás una vida. Seguidamente y para no variar, aparecerá toda una combinación de plataformas lanza-misiles, campos de fuerza y varios ovnis que impedirán que sigas avanzando hacia el final de la segunda fase. En el momento más inesperado el scroll se detendrá para avisarte de que te encuentras en el final de la fase. Aparecerán cuatro ovnis, uno de cada esquina y un lanza-misiles en el medio. Si no te quedan bombas no te quedes quieto y comienza a disparar a los ovnis, ya que si no harán un emparedado con tu vehículo. Seguidamente encárgate de la plataforma y ya tienes acceso a la tercera fase. El multiscroll utilizado en esta fase es muy parecido al de Stardust. Nos da una sensación de profundidad muy espacial.

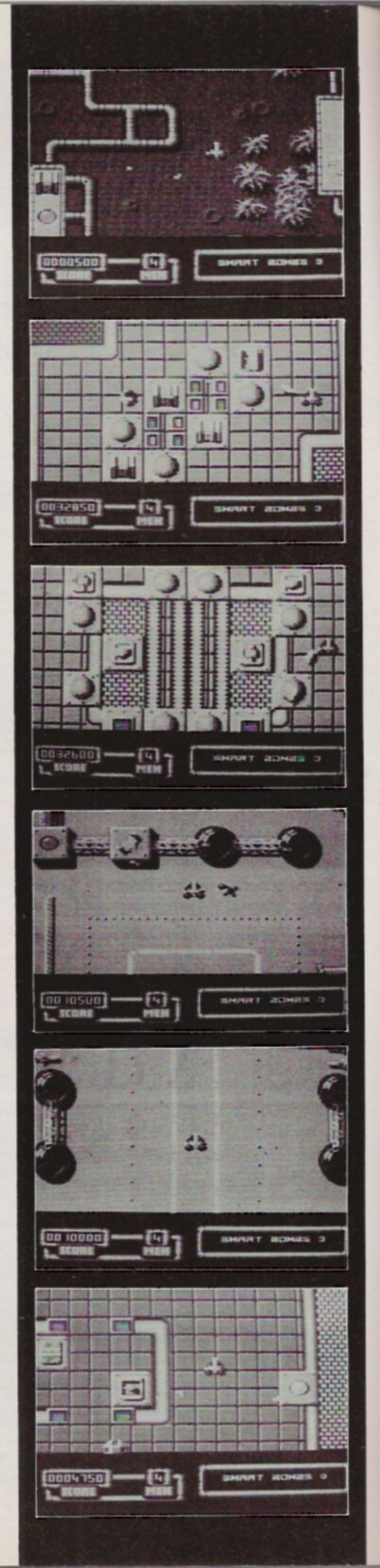
TERCERA FASE

La tercera fase es un aeropuerto inter-espacial. Lo primero que verás son las pistas de aterrizaje de la base y junto a ellas hay otras a la izquierda que te estrecharán el camino. Esta fase está muy sobrecargada de escenarios por lo que se te hará difícil avanzar. Un poco más adelante encontrarás con una escuadrilla de tanques, formando dos en vertical y otros dos en horizontal, cada uno en un extremo de la pantalla. Tras el ataque de los tanques tendrás que bordear una pequeña fortaleza con barreras y varias piezas de artillería. Lo que se encuentra en mayor cantidad son los tanques y los lanzamisiles. Pasada otra barrera con su campo de fuerza y formada por tres defensas llegarás al final de esa fase. como en las anteriores, el scroll se detiene y empiezan a salir enemigos de todas partes; pero además se encuentran emplazados cuatro lanzamisiles, dos cañones y dos ovnis así que espero que lleves alguna bomba ya que si no deberás sudar lo tuyo para pasar de fase. Lo más destacado son las instalaciones enemigas, muy bien distribuidas y dotadas de gran realismo.

DESCRIPCION

Para acabar el juego, quedan tres fases más que no voy a comentar pues se haría muy monótono ya que salvando la deposición de las instalaciones y algún que otro gráfico el desarrollo es prácticamente el mismo. De todas maneras os adjunto el mapa para que sepáis con antelación lo que os espera más arriba. Para diferenciar los enemigos utilizad los códigos de correspondencia adjuntos al mapa.

En este juego existe una ayuda esencial en forma de base enemiga llamado «ojos de luz». Tal enemigo te proporcionará, tras unos disparos, unas ayudas esenciales o unas contradicciones: inmunidad por unos momentos, quedarse sin laser por unos momentos, que se inviertan los controles o bonus por las tres bombas. Si permanecéis quietos en un lugar aparecerá un enemigo aéreo a gran velocidad que cruzará la pantalla en horizontal y soltará una bomba, haciéndote perder una vida. El juego en sí no tiene final ya que al acabar las seis fases volvemos a comenzar todos los niveles, incluida la música. Recomendado para machacadores de joysticks ●



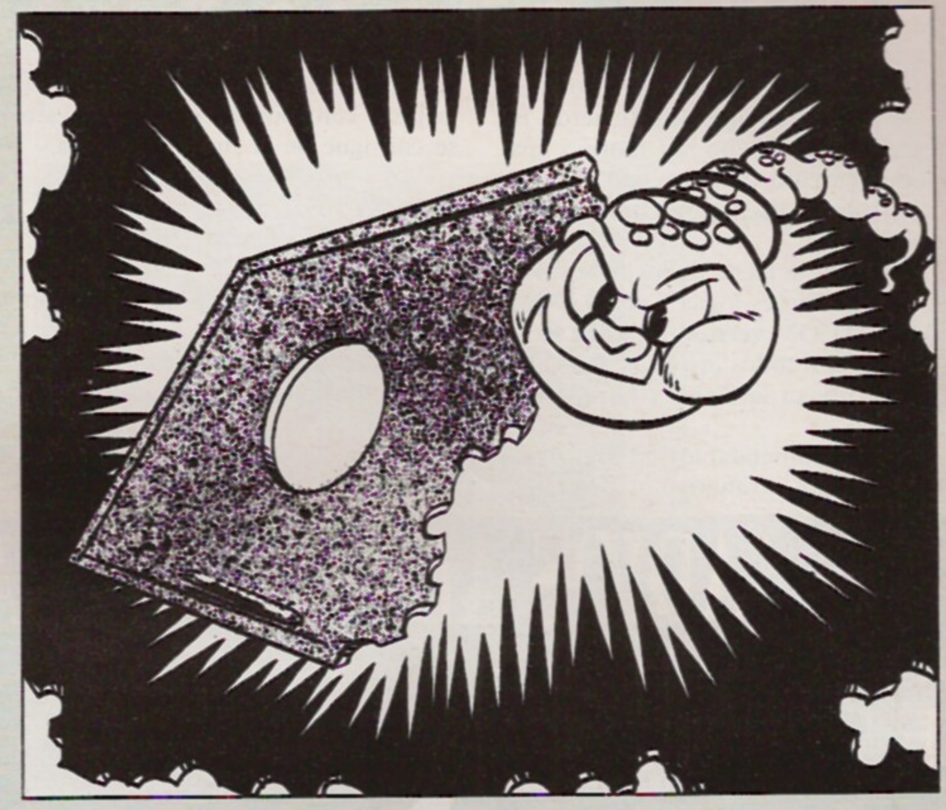
LOS VIRUS

Virus, bombas, caballos de troya y demás programas peligros de la fauna informática están causando estragos entre los usuarios de ordenadores personales, especialmente a los de IBM PC, sistema en el que basamos este dossier sobre los virus.

El origen de este tipo de programas es desconocido. Algunos dicen que estos programas han sido realizados por casas comerciales para erradicar la piratería, otros dicen que los programas de este tipo son realizados por piratas (esta parece ser la hipótesis más probable). Seguramente este se inició como una broma entre piratas, o para bajar el nivel de ventas de otro pirata.

Si bien no se conoce su origen lo que si es cierto es que en Mayo de 1984 una revista estadounidense, Scientific American publicó un rudimentario juego matemático llamado «CORE WARS» cuyo objetivo consistía en hacer un programa que sobreviviera destruyendo otros programas, principio parecido al del virus, puede que por aquí empezara la historia.

Hay tres clases principales de programas destructores o molestos:



– Virus: son programas muy fértiles que se autocopian con mucha facilidad, algunos destruyen disco. Son los más peligrosos ya que si no se acaba bien con ellos pueden volver a aparecer.

– Caballos de troya: son programas que causan algún tipo de efecto gracioso, como emular el ruido de un desagüe. Después de dos o tres veces de uso destruyen todos los ficheros.

– Las bombas son programas muy cortos, casi siempre con extensión COM que al ejecutarlos destruyen el disco donde están ubicados.

Tipos de virus

* El virus de la pelotita, el más famoso, es un virus inofensivo que imprime en pantalla una pelotita que va rebotando por pantalla, sus síntomas son claros:

– La memoria del DOS es 2Kb inferior a la normal, esto lo podemos ver con el Pctools en la opción de System Information.

– Genera un bad cluster donde se instala y se pone en funcionamiento cada vez que arrancamos con ese disco.

– Altera el sector 0 (Boot)

* El Brian virus, es un virus que aquí no está muy difundido pero es muy pegajoso. Sus efectos son evidentes:

– Sólo afecta discos de 5 1/4, no a los discos duros ni a los de 3 1/2.

– Cambia el nombre del volumen del disco por «(C) Brian»

– A veces destruye los discos

– Se instala en el sector 0 (Boot)

* El Brian 2. Esta segunda versión es mucho más destructora que la anterior, y opera de una forma totalmente diferente:

– Afecta todo tipo de discos

– Se añade a ficheros con extensión

– Provoca un borrado de todos los discos a las 4 veces de reproducirse

– Se instala en el COMAND.-COM

* Lehigh virus: Su primera aparición fue en la universidad americana de Lehigh, sus síntomas son también claros:

– Se añade al COMMAND.COM

– Después de copiarse a otros cuatro COMMAND'S.COM destruye todos los discos que estén en cualquiera de las unidades de disco.

– Tiene comportamientos extraños, a veces provoca un cuelgue de DOS, o un pitido muy intenso.

* El Jerusalem virus o el virus israelí, es el más peligroso debido a su facilidad de copia y a su inmediata destrucción, sus características son las siguientes:

– Se añade a los ficheros con extensión COM o EXE, los cuales crecen aproximadamente en 2Kb.

– Está programado para poner su efecto destructor en funcionamiento a partir del 13 de Mayo de 1988, la elección de esta fecha no es aleatoria ya que el 14 de Mayo de 1948 Israel se declaró Estado soberano. Un error del virus causa que los programas sean varias veces infectados creciendo los ficheros de forma muy exagerada.

En resumen, que si se instala destruirá el disco a los pocos minutos.

– Se instala en el sector 0 (boot), y en los ficheros de arranque (IBM-

BIOS. IBMDOS y COMMAND.-COM)

Prevención ante este tipo de programas

– Proteger los discos con adhesivos, en caso de no poder hacerlo dejar los ficheros de sistema y el COMMAND.COM con el atributo R. (solo de lectura), estando así; algunos virus como el Lehigh no se instalan.

– Fijarse en que los ficheros no crezcan de tamaño sin motivo aparente, en caso de tener bad clusters, verificar el disco para comprobar si son reales.

– Mirar la fecha de los ficheros de arranque, no es lógico ver un COMMAND.COM versión 2.11 con fecha del 88, casi todos los virus al añadirse modifican la fecha y hora del fichero.

– Es recomendable que en ordenadores ajenos arranquemos con nuestro propio sistema operativo.

– Usar alguna vacuna, es decir, un programa que nos avisa de la existencia de los virus y los desactiva, la mejor es sin duda FLUSHOT.

Cómo desactivarlos

Si se detecta algún virus en el disco duro se debe arrancar con un sistema operativo de la misma versión y reemplazar los ficheros de sistema y la pista cero por las originales, esto se consigue de la siguiente forma:

```
A>SYS C:
A>COPY COMMAND.COM C:
```

De esta forma podemos desactivar virus, seguirá el bad cluster pero el virus quedará desactivado. Para los perfeccionistas que quieran quitar el bad cluster, lo pueden hacer con un programa llamado Disk-Test de las Norton Utilities Advanced Edition; tecleamos DT C:/D, esperamos a que acabe y cuando lo haga apuntamos el número de bad cluster que imprima. Por ejemplo: 1212 y luego tecleamos DT C:C1212–, y marcara ese falso bad cluster como espacio libre.

Con este método desactivaremos todos los virus que se han mencionado menos el israelí, el cual es más complicado ya que se instala en múltiples ficheros.

Para los discos que no tengan sistema operativo, podemos leer el sector 0 de un disco sano y luego copiarlo encima del disco con virus.

Las bombas y caballos de troya son también bastante frecuentes y suelen aparecer entre los programas de dominio público, de todas formas lo mejor es copiar todos los ficheros en un diskette y ejecutar uno a uno, nunca copiarlos en disco duro directamente ●

Jordi Mas

¿ADIOS AL CODIGO MAQUINA?

Por Guillermo Miragall

El código máquina ha sido, desde siempre, un lenguaje que ha despertado una especial admiración entre todos los usuarios de informática personal. La extremada velocidad que alcanzan los programas desarrollados de este lenguaje es, quizás, la razón que más ha contribuido al indudable éxito de este lenguaje entre los programadores profesionales.

Los que ya llevamos unos cuantos años en este mundo recordamos las primeras carátulas de DINAMIC, con la coletilla «100 % en código máquina», o los juegos de otras muchas compañías que se anunciaban como especialidad en este lenguaje.

Hoy en día, sin embargo, estamos asistiendo al fenómeno contrario. Pese a que muy pocos son los que llegan a saberlo, algunos de los juegos más espectaculares del momento no se han programado en código máquina. Uno de los ejemplos más claros es «Test Drive». ¿A qué se debe la extremada similaridad de las versiones de AMIGA y PC, por ejemplo? ¿Cómo se consiguen los numerosos efectos especiales con que cuenta el juego?

La respuesta a todas estas preguntas se resume en una sola letra: C. Por si aún no lo habéis entendido os diremos que «Test Drive» ha sido programado en lenguaje C. Este lenguaje permite utilizar instrucciones de alto nivel (similares a las del BASIC) pero logrando que los programas con él realizados se ejecuten prácticamente a la misma velocidad que si hubieran sido programados en código máquina o ensamblador.

Gracias a esto, un complejo programa que en código máquina hubiera costado 3 meses de trabajo puede ahora realizarse en C en tan sólo una semana, con muchas menos instrucciones y de un modo más cómodo y agradable. El resultado... sólo un técnico en código máquina puede distinguir un programa en C de un programa realizado totalmente en código máquina. Además el C es compatible entre diferentes sistemas. Es decir, un juego programado en C correrá con muy pocos cambios en cualquier máquina del mercado.

Asistimos, por tanto, a la desaparición paulatina del código máquina, a su sustitución por lenguajes más apropiados a la programación de grandes juegos. De hecho, en máquinas como ATARI y AMIGA el C es el lenguaje más utilizado y la gran mayoría de los juegos se realizan en este lenguaje, pese a que el usuario nunca llegue a darse cuenta.

Desgraciadamente nuestro país todavía no ha sabido despertar a este nuevo fenómeno y, mientras las compañías de programación del resto de Europa buscan afanosamente expertos en lenguaje C, los equipos de nuestro país se aferran al cada día más arcaico código máquina. En fin, nada podemos hacer desde esta tribuna sino criticar y quejarnos. El usuario, pese a quien pese, seguirá pidiendo juegos de calidad, con decenas de miles de líneas de programa. Si nuestros «expertos» en soft las quieren programar en código máquina, allá ellos...

Guillermo Miragall es el director de MEGA-Joystick, conocedor desde hace años del mundo de los videojuegos es, además, un experto en código máquina de ordenadores como Spectrum, MSX, PC compatibles, AMIGA, etc. Cómo no, es además un enamorado y experto programador del lenguaje C. Para poneros en contacto con él podéis escribir a MEGA-Joystick indicando en el sobre CODIGO WILLY ●

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Habla, dibuja, hace animación, educa. Es un ordenador de oficina en casa. Es un estudio de video. Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500

El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.



Commodore

☐ Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre ....

Dirección ....

Teléfono ....

Población ....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona



Hasta hoy sólo unos pocos han podido acceder en nuestro país al mundo de las comunicaciones entre ordenadores vía módem. En MEGA Joystick, deseosos de ofrecer lo más novedoso a nuestros lectores, les abrimos las puertas al fascinante mundo de las BBS.



MEGA BASE

No os preocupéis si no sabéis lo que es un BBS o un módem. Poco a poco, y dentro de esta sección, os informaremos de todo aquello que debáis saber acerca de las comunicaciones entre ordenadores. Por ahora sólo os diremos que con un módem podéis interconectar dos o más ordenadores entre sí.

En MEGA Joystick hemos querido que el mundo de los módems llegue a vosotros de una forma directa, sencilla y económica. Por eso hemos desarrollado MEGA BASE.

MEGA BASE es un programa. Un programa extremadamente complejo que se encarga de gestionar una enorme cantidad de programas y datos almacenados en nuestros ordenadores. Ahora, desde vuestras casas, podréis conectar vuestros ordenadores con nuestra redacción. MEGA BASE os facilitará todo aquello que deseéis: programas, cargadores, demos de los juegos.

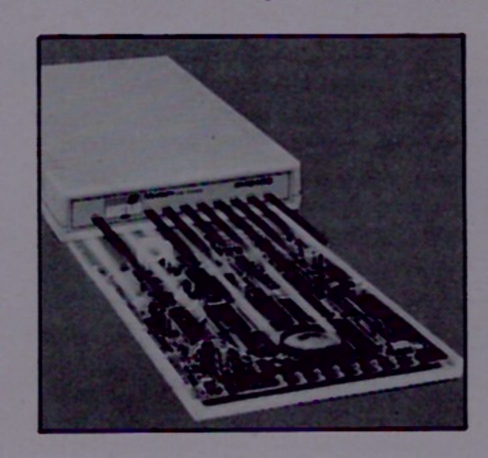
La potencia de nuestros complejos ordenadores y los cientos de programas almacenados en nuestros discos duros están a vuestro alcance. Sólo tenéis que pedirlos.

DEMOS DE LOS JUEGOS

Pero uno de los puntos que más éxito tendrá entre nuestros lectores (de eso estamos seguros) será el apartado de demostraciones de juegos. Al conectar a MEGA BASE podréis acceder a demostraciones de los programas más novedosos del mercado. **Podréis, gracias a ello, ver los gráficos y la animación de los juegos, oir la música y los efectos sonoros, en definitiva, saber cómo es el juego. Probar antes de comprar, es el lema del apartado de demos de MEGA BASE.**

CARGADORES

Aquéllos a los que no os guste teclear, podéis cargar directamente de nuestros discos los cargadores que aparecen publicados en la revista. Gracias a eso podréis acceder inmediatamente a los mismos sin necesidad de pasar largos ratos ante el teclado de vuestro ordenador.



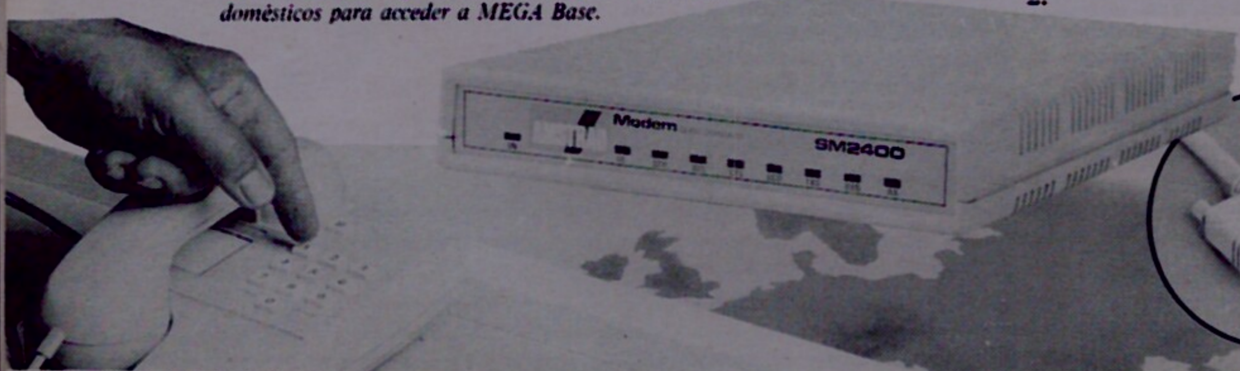
TABLÓN DE ANUNCIOS

MEGA BASE también os ofrece la posibilidad de consultar y dejar anuncios personales, mensajes privados a otros usuarios de MEGA BASE, y mucho más.

SEGUIREMOS INFORMANDO

En este primer número sólo hemos querido daros una primera aproximación a MEGA BASE, que se pondrá en funcionamiento el día 15 de Octubre. En nuestro próximo número os informaremos, ya con MEGA BASE en marcha, de todos los servicios de la misma. Os indicaremos cómo conectar, dónde conseguir módems, etc. Hasta el número 2.

En las ilustraciones adjuntas podéis observar, en absoluta primicia, el nuevo módem de Amstrad, el SM2400 Modem, capaz de funcionar con cualquier ordenador dotado de interfaz RS-232. El SM2400 Modem, compatible con las normas V21, V22, V22 bis y V23 podrá utilizarse con cualquiera de vuestros ordenadores domésticos para acceder a MEGA Base.



SEGA, MAS QUE UNA CONSOLA
UN CENTRO DE VIDEOJUEGOS

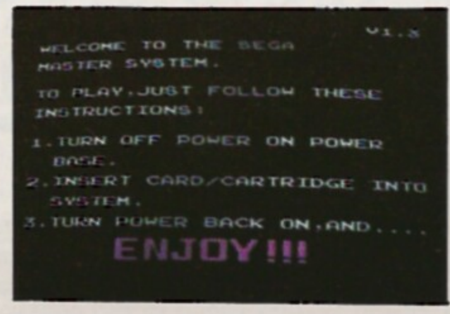
club SEGA

Últimamente con el BOOM de los ordenadores muchos fabricantes de arcades (o máquinas de videojuegos) comentan que ya no hay tanto trabajo en el negocio. Muchos piensan que quizás se deba a la gran expansión de los ordenadores, a que se han propagado mucho ésta forma de jugar con los videojuegos. Aún así hay que reconocer que los gráficos de estas máquinas de salón superan con mucho las del ordenador.

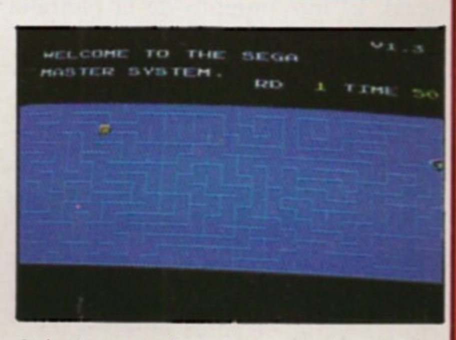
Sega tiene una revolucionaria solución mucho más asequible que un ordenador. Incluso el que ya lo tiene pero quiere que sus juegos sean más variados y se vean mejor que en su ordenador, encuentra una de las opciones más convenientes en la consola Sega Master System.

LA EXTRAORDINARIA CONSOLA SEGA.

Esta consola ya es conocida en el mercado desde hace algún tiempo, aún así quizás alguno de vosotros no la conozca. La consola SEGA es una máquina innovadora que ofrece gran variedad de opciones, y además tiene un aspecto compacto. Su longitud es de unos 36,5 cm. su anchura es de 16,5 cm y de altura no llega a los 7 cm. Como veis no es muy grande con lo que se os facilita el transporte, la instalación y la colocación de ésta en cualquier lugar.



Bienvenido a la cónsola SEGA.



Laberinto, tu primer juego.

Antes de seguir quisiera decir que Sega usa la misma alta tecnología en sus videojuegos para salones recreativos que en éste sistema de videojuegos para casa.

Para que tengáis más información sobre la consola de Sega, os voy a exponer sus magníficas prestaciones. La consola SEGA tiene dos tipos de software: los cartuchos de 1024 Kb (1 mega), aunque también hay de 2 y 4 megas; y las tarjetas inteligentes de 256 Kb. Estas tarjetas tienen la ventaja de caber en cualquier bolsillo.

La pistola «Light Phaser» permite intervenir desde fuera de la pantalla.

Gafas 3-D.

Parte frontal de la cónsola SEGA.

El control Stick es compatible con algunos ordenadores.



No abultan casi nada, y permite que lleves 4 ó 5 en el pantalón, camisa... y puedas entonces ir a casa de tus amigos para probar tus juegos (suponiendo que éstos también tuviesen la consola) y divertiros un rato.
Además la consola Master System tiene de ROM 128 Kb y de RAM otros 128 Kb. Como veis, es bastante. ¿No os parece? También tiene una magnífica gama de colores: para ser exactos 64, y una buena resolución gráfica (256 columnas × 192 líneas). El movimiento de la pantalla (SCROLL) puede ser: derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Respecto al audio, consta de tres generadores de sonido con cuatro octavas y un generador de ruido. Los caracteres son de 8×8 puntos, habiendo un máximo de 448 caracteres. Esto es muchísimo y se encuentra pocas veces, ya que lo normal son 256 caracteres. Esta característica hace a la consola todavía más extraordinaria, pues ya sabes que puede haber muchísimo más movimiento y muchos más detalles que otros sistemas no consiguen (sólo alcanzan los 8, 16 o 64 sprites). Por otro lado, sólo señalar que la salida de imagen puede realizarse mediante RF (Conectándolo a un televisor doméstico) o por medio de la salida RGB (para su conexión a un monitor).

CONEXIONES

En la figura 1 podéis ver que la consola tiene por la parte posterior una conexión para la antena (RF out) y otra con la fuente de alimentación marcada por AC adaptor. También en la parte posterior una conexión para el video. En la cara anterior sólo señalar las bocas para los controles que poseen dos botoncitos y un mando direccional.

ASOMBRATE!, ES DE LO MEJOR

Las ventajas que presenta la consola con respecto a los ordenadores, son variadas y numerosas. Como ya sabemos, la consola funciona con cartuchos y tarjetas. Esto tiene la ventaja de que no hace falta rebobinar como pasa con las cintas de ordenador, así que tampoco necesitas un radiocassette y además no pierdes ese tiempo de espera que es tan desagradable y aburrido.
Otro punto muy importante ya nombrado por encima es el de los gráficos. Estos llegan a una calidad increible, mucho mayor que en muchos ordenadores, lo que seguramente te hará más interesante el juego elegido, en el que no encontrarás tiempo para el cansancio y el hastío. Pero aún tenemos más sorpresas. Me refiero a la cantidad de accesorios que puede

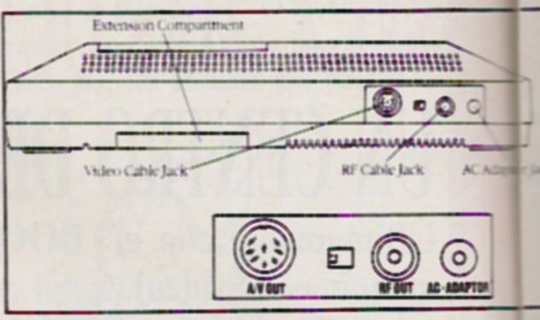


FIGURA 1

HANG-ON, LA FANTASIA MAS REAL.

Como ya sabéis, al comprar la consola Sega, nos obsequian con una tarjeta de inteligencia. Esta tarjeta contiene la adaptación para esta consola de uno de los mejores juegos de SEGA: Hang-on.

Hang-on es uno de los mejores videojuegos salidos al mercado. En los salones recreativos ha tenido un éxito acaparador y la mayoría de expertos coinciden en afirmar que tiene unos gráficos muy trabajados y que su animación es excepcional.

Además de ésto, la adaptación de la versión original arcade cuenta con una elevada fidelidad, en todos los detalles.

Si estás dispuesto a empezar, ¡vamos allá!

En la pantalla tienes tu moto, diseñada por los especialistas más caros y por los mejores técnicos, para que pueda ganar esta carrera. Tienes que recorrer una distancia de cuatro kilómetros en cada una de las cinco etapas que encontrarás. Claro que no tienes un tiempo ilimitado, sólo 60 segundos para realizar la primera etapa y así con las otras cuatro.

En la pista hay otro equipo, el BOMDY FC II TEAM que intenta impedir que acabes mandando sus motos para dificultarte el camino. Además se dice que éste equipo enemigo es tan bueno como el nuestro (BRAIM MK III). Tienes que conducir siguiendo las curvas y perder la mínima velocidad en ellas.

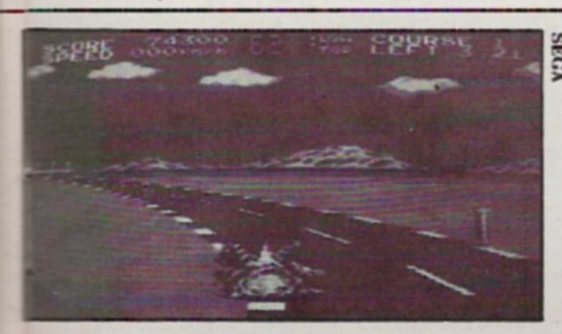
SEGA



tener la consola: Se han creado las gafas tridimensionales para dar más realismo y fuerza a la aventura que has emprendido. También se ofrece la pistola «light phaser» que permite apuntar con precisión a la TV desde la distancia que quieras y además un Control Stick con un mando que te facilitará los movimientos, un alucinante joystick para obtener la máxima precisión.

Y ahora para el que haya pensado en comprarla... ¡prestad atención! Sólo la consola Sega podía tener la idea de incluir en la propia máquina, un juego de laberinto. Tú has de encontrar el camino correcto que te lleva al final. Para poder jugar a este juego tienes que conocer el truco que hace que se presente en la pantalla. Aprieta los dos botones de tu mando a la vez y simultáneamente presiona la parte superior del control de dirección.

Pero quizás lo más alucinante de esta consola no sean sus excelentes gráficos, ni su sonido espectacular, ni su estética. Lo que más os sorprenderá es su increíble precio. Y además con la consola os regalan un juego sensacional, HANG-ON, que comentamos a continuación ●



SEGA

DOMINA TU MOTO

En tu mando de control tienes dos botones: el n.º 1 son los frenos, el n.º 2, el acelerador. En la parte izquierda del mando encontramos el controlador de dirección. Para obtener un mejor dominio en la pista, la motocicleta tiene tres marchas. Si deseas pasar a una marcha más larga tienes que pulsar hacia abajo. Empezarás con la primera hasta los 100 km/h, a los 200 km/h aproximadamente ya puedes cambiar a la marcha más larga. Es decir, has de tener cuidado en no poner la marcha más rápida al principio (hasta no tener la moto a la velocidad adecuada) porque la moto no tiene revoluciones, y no correrá apenas. ¡Es como conducir de verdad!

Además de tener cuidado con lo anteriormente explicado, tienes que procurar no pasar el tiempo límite ni chocar contra ningún obstáculo que haya al borde la carretera o con ninguna moto contraria porque al colisionar, te paras y pierdes un precioso tiempo.

En la salida tienes un semáforo, cuando este se ponga azul, ya puedes empezar. En la parte superior te informarán sobre tu puntuación (score), el número de trayectoria (course) y la distancia que queda cumplir la etapa (left).

Si has hecho la primera etapa y te ha sobrado tiempo éste se añade a la siguiente etapa y si es en el último circuito de la trayectoria por cada segundo sobrante se añaden en el marcador 1.000 puntos. Si adelantas a una BOMDY FC II ganas 300 puntos, siempre que ella no te haya adelantado antes. También conseguirás más puntos cuanta más velocidad lleves.●



SEGA

EL PAISAJE

La trayectoria completa tiene cinco etapas:

La primera etapa consta de un circuito en el que hay pilones en la carretera. Como siempre tienes que procurar no salirte de ella para no colisionar.

También has de adelantar motos contrarias y procurar no llevartelas por delante.

La segunda etapa se llama «la orilla del mar». En lugar de pilones, hay piedras (obstáculos más grandes).

La tercera etapa es la llamada «Monumental Valley» y la cuarta es la ciudad de noche. En esta última las farolas nos iluminan el camino. La quinta etapa es de nuevo un circuito para que puedas conseguir muchos puntos y por fin llegar a la meta.

A partir de la segunda etapa, inclusive, hay un truco que consiste en llevar una velocidad de 220 km más o menos. Así no adelantas a ninguna moto y no te estorban pero... cuidado con no salirte de la calzada porque una pérdida de tiempo sería muy problemática. En estas circunstancias resulta extremadamente fácil concluir cualquier etapa, ya que evitamos los derrapes y las colisiones con el resto de corredores.

Comentaremos que todos estos paisajes están muy bien logrados. Como podéis imaginar, se trata de un juego muy entretenido. Cuando se lanzó al mercado revolucionó todos los salones recreativos.

Destacamos además sus logrados efectos sonoros: ruidos de colisiones, musiquilla, etc: ¡son excelentes!

Ahora ya sólo me queda darte un consejo, ¡atrévete con Hang-on y gana! ●

TEST D

un sueño al alcance de la mano

Dro soft comercializa en España este sensacional juego de Accolade, para ordenadores compatibles PC.

Test Drive es un simulador de conducción automovilística que se sale de lo corriente. Sus gráficos en tres dimensiones y la realidad en la conducción, hacen que se convierta en un juego alucinante. Test Drive podemos considerarlo el mejor de los simuladores de automóviles hasta ahora conocidos en versiones PC. La mayoría de ellos son en dos dimensiones, y en pocos de ellos se conduce desde el interior del coche. También se tiene acceso al cambio de marchas, en el que como es lógico, se puede reducir o incrementar la marcha. Es un juego que ha sido pensado sin olvidar ningún detalle.

Con Test Drive te conviertes en un vendedor de videojuegos que a raíz del éxito en las ventas, acabas de recibir tu primer millón de dólares. No tardas ni un segundo en pensar las maravillas que puedes hacer con un millón de dólares de tu mano. Con todo ese dinero te podrías comprar la casa de tus sueños, y cómo no un coche deportivo. Comprarse una casa es cuestión de dar muchas vueltas, pero un deportivo...

Te diriges a toda prisa a una tienda de coches deportivos con la intención de comprarte el más codiciado de todos los vehículos que existen en el mundo; pero al llegar a la tienda quedas completamente maravillado al contemplar cinco coches que hacen disparar tu adrenalina. Sí, ante tus ojos se encuentran unos de los coches deportivos más impresionantes del mundo. Tienes frente a tí un Lamborghini Countach, un Porche 911 turbo, un Ferrari Testarossa, un Lotus turbo Esprit y un Chevy Corvette. ¿Con cuál quedarse? Es una decisión difícil; pero antes de escoger deben interesarte las prestaciones



Hay que tener extremado cuidado en que la policía de tráfico no nos multe.



que ofrece cada coche. Pides un catálogo de cada vehículo para observar las características que tiene cada uno de ellos.

Han puesto en tus manos varios catálogos y te dispones a comprobar qué coche es el más apropiado para tí. El Chevy Corvette es un coche de líneas muy estilizadas para conseguir el mínimo coeficiente de penetración. Tiene un motor longitudinal V-8 con una cilindrada de 5733 cc. y una potencia de 230 caballos a 4.000 rpm. La transmisión es manual de 4 marchas más overdrive. La distancia de frenado partiendo de una velocidad de 80 mph. es de 243 pies. Las aceleraciones son las siguientes: 0-60 mph en 5.8 segundos; 0-100 mph en 16,2 segundos y un cuarto de milla lo realiza en 14,4 segundos partiendo de parado, y llegando a 96 mph. La velocidad máxima es de 154 mph. El coche va calzado con neumáticos Goodyear Eagle VR-50; P255/50 R-16 tanto delante como detrás. El precio del coche es de 35.000$.

El siguiente catálogo que tenemos en las manos es el del Porsche 911 turbo. Un pequeño coche deportivo con unas prestaciones y unos acabados asombrosos. El coche tiene un motor turbo V-6 de disposición transversal de 3.299 cc. con el cual se obtiene una potencia de 282 caballos a 5.500 rpm. La transmisión es manual de 4 marchas. La distancia de frenado es de 245 pies, entrando a 80 mph. Los neumáticos son Dunlop SP Super Sport D4 con perfiles de 205/55 VR-16 en las de delante y 345/45 VR-16 en las traseras. Las aceleraciones del Porsche 911 turbo son: 0-60 mph. en 5,0 segundos; 0-100 mph. en 12,8 segundos y recorre un cuarto de milla en 13,4 segundos terminando a 103 mph. La velocidad máxima que puede conseguir es de 153 mph. El precio aproximado de este modelo es de 50.000$.

El siguiente modelo catalogado es el Lotus Turbo Esprit, un coche con un aire agresivo que atrae las miradas de cualquier curioso. Tiene un motor transversal V-4 alimentado con un turbo, por lo que es capaz de proporcionar una potencia de 215 caballos con sólo 2.174 cc. La transmisión es de tipo manual de cinco marchas. La distancia de frenado es de 251 entrando a 80 mph. Los neumáticos son Pirelli P7R. Delante calza un perfil 195/60 VR-15 y detrás 235/60 VR-15. Las aceleraciones son: 0-60 mph. en 5,6 segundos;





Los adelantamientos no controlados pueden ser muy peligrosos.

Ante tus ojos se encuentran unos de los coches deportivos más impresionantes del mundo.



Ferrari Testarossa, el modelo más alucinante.



0-100 mph. en 14,6 segundos, y recorre un cuarto de milla en 14,3 segundos, saliendo a 99 mph. La velocidad máxima que alcanza es de 152 mph. Su precio oscila sobre los 55.000$.

En una tienda de coches deportivos no puede faltar una de las joyas del mundo de la velocidad. No puede faltar el Ferrari Testarossa. Su motor V-12 de disposición longitudinal tiene una potencia de 388 caballos a 5.750 rpm., que consigue gracias a los 4.942 cc. que se hallan en su corazón. La caja de cambios es manual de 5 velocidades. Los frenos responden bien, ya que consiguen detener el coche, partiendo a 80 mph., en 242 pies. Va calzado con neumáticos Goodyear Eagle VR50, con un perfil 225/50 VR-16 en las delanteras y 255/50 VR-16 en las traseras. La aceleración es impresionante: 0-60 mph. en 5,3 segundos: 0-100 mph. en 10,9 segundos, y recorre un cuarto de milla en 13,4 segundos a una velocidad final de 106,5 mph. La velocidad punta de este bólido es de 185 mph. Su precio ronda los 120.000$.

El último coche que nos ofrecen es un Lamborghini Countach, un coche hecho para gente con clase, como tú. La estética superdeportiva de este bólido y sus prestaciones hacen de él el deportivo más alabado. El motor es de disposición longitudinal con 4 válvulas para cada uno de sus 12 cilindros en V Cubica 5.167 cc., consiguiendo por ello los 420 caballos de potencia, que hacen que sea uno de los deportivos más potentes del mundo. La transmisión es manual de cinco velocidades. La distancia de frenado entrando a 80 mph. es de 252 pies. El vehículo va calzado con unos neumáticos Pirelli P7R. Delante un perfil 225/50 VR-15 y detrás 345/35 VR-15. Las aceleraciones son: 0-60 mph. en 5,2 segundos: 0-100 mph. en 12,0 segundos, y el cuarto de milla lo realiza en 13,7 segundos, terminando a una velocidad de 108 mph. La velocidad punta es de 173 mph. Su precio, al igual que las prestaciones, es algo elevado. Sube a 130.000$, pero para ti no es impedimento.

El dueño de la tienda está oliendo mucho dinero y por ello te ofrece que escojas cualquiera de ellos para probarlo. Es una decisión arriesgada y difícil escoger uno de ellos, pero debes hacerlo. Nosotros para realizar la prueba escogemos el Lamborghini Countach. Rápidamente nos dirigimos a la carretera de la montaña ya que es la más idónea para poner a prueba las prestaciones de los coches. En ella hay poco tránsito y además las curvas estrechas y las subidas hace que sea el lugar adecuado para pisar el acelerador.

Estamos ya en las primeras rampas de salida. Tenemos los controles del teclado del ordenador o el joystick para hacer relinchar los 420 caballos que hay bajo el capó de nuestro deportivo. Por el camino hemos ido observando detenidamente el cuadro de mandos de nuestro vehículo. En él destaca ampliamente el velocímetro y el cuentarevoluciones, los testigos que van a indicarnos en todo momento la velocidad y el ritmo del motor. En la parte superior izquierda de nuestro vehículo podemos ver el detector de radar, que detecta la presencia de controles policiales por las cercanías. Cuando se enciende una luz destellante y suena un «beep» intermitente, es que la patrulla ha detectado la alta velocidad a que circulamos y se dispone a darnos caza. En el centro superior de nuestro deportivo tenemos el espejo retrovisor, con el cual podemos ver lo que tenemos a nuestras espaldas.

Pisamos a fondo el acelerador y sube vertiginosamente la aguja del cuentarevoluciones hasta que sobrepasa las 9.000 rpm., momento en el cual pisamos el embrague para colocar la primera y seguir acelerando, con lo que el corazón del motor empieza a sentir su fuerza e impulsa a las ruedas todo su coraje, haciendo así que estas derrapen sobre el suelo, produciendo el agudo chillido de la goma rasgando en asfalto. Cuando las ruedas cesan su grito y el motor ruge de nuevo ya es momento de cambiar a segunda.

Las curvas comienzan, y la carretera pone a prueba nuestros reflejos. Las primeras son poco pronunciadas porque nos encontramos en la parte baja de la montaña, pero no obstante hay que tomarlas con precaución. Aun así las primeras curvas se pueden tomar a gran velocidad, aunque en alguna de ellas tengamos que invadir el carril contrario. En las primeras rampas empiezan a aparecer otros coches delante nuestro, y podemos hacer dos cosas: adecuar nuestra velocidad a la de ellos, cosa muy aburrida y monótona, o por otra parte adelantarlos lo antes posible para llegar al puerto de montaña en el mínimo tiempo.

Como es natural, no nos vamos a poner a velocidades de menos de 50 mph. Teniendo un coche que alcanza las 172 mph. Por lo tanto decidimos pisar a fondo el acelerador para adelantar cuanto antes a los coches que nos preceden. Con una marcha corta y a revoluciones muy altas nos disponemos a realizar un adelantamiento, por lo que invadimos la calzada contraria a toda velocidad, pero ¡qué sorpresa! viene un camión en sentido contrario. Confiando en la potencia del coche nos decidimos a insistir en el adelantamiento y pocos centímetros después de rebasar al coche que circula en nuestra dirección, giramos el volante violentamente hacia la derecha para evitar la colisión frontal con el camión que se acerca a gran velocidad. Por unas décimas de segundo conseguimos esquivar el frontal del camión que se echaba encima.

La velocidad sigue aumentando por instantes y nos vemos obligados a cambiar de nuevo la relación de velocidad. Debemos tener muchísimo cuidado con las revoluciones de nuestro motor, pues cuando el motor del coche sobrepasa el límite de revoluciones, se quema. En pocos segundos nos hemos puesto a más de 100 mph. Pasan algunos coches en sentido contrario, cruzándose a gran velocidad. Las señales de tráfico nos indican la velocidad máxima permitida en ese tramo de vía, pero hacemos caso omiso de ellas. También vemos las balizas de situación, que delimitan el borde de la calzada. La franja horizontal que determina el

El último coche que nos ofrecen es un Lamborghini Countach, un coche hecho para gente con clase, como tú.



La policía ha detectado nuestra alta velocidad y se dispone a darnos caza.

límite de los dos sentidos es discontinua, razón por la cual es permitido el adelantamiento en cualquier punto de la carretera. No obstante es desaconsejable adelantar en las curvas. Las que giran hacia la izquierda hacen que nuestro deportivo tienda a invadir el carril del vehículo que deseamos adelantar, provocando así un accidente. Las curvas hacia la derecha hacen que nuestro coche, cuando está adelantando a altas velocidades, tienda a salirse de la calzada por la izquierda. En muchas de las curvas el coche suele derrapar, pero se controla fácilmente no haciendo movimientos bruscos del volante.

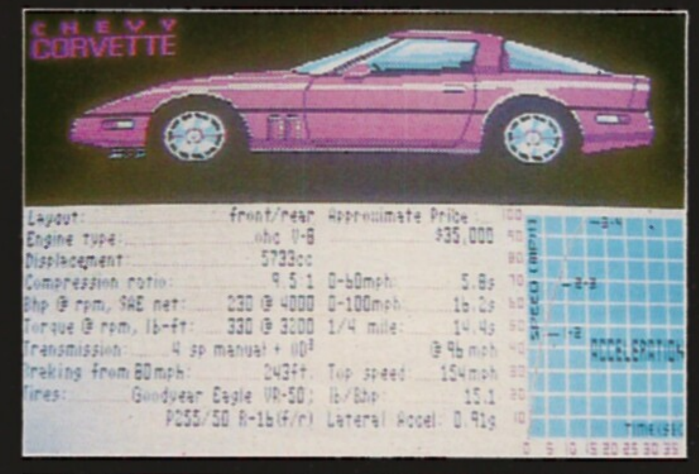
Los camiones que bajan el puerto son muy peligrosos, ya que ocupan gran parte de la calzada, y un mínimo descuido podría hacer que tuviésemos un disgusto. Hay que tener cuidado también con los cambios de rasante, pues impiden ver los coches que vienen de frente. En cuanto vemos un coche en sentido contrario nos arrimamos lo más posible al borde derecho de nuestra calzada, y cuando encontramos vehículos que circulan en nuestro sentido nos lanzamos al carril contrario después de asegurarnos que no viene ningún coche en sentido contrario.

Tras estudiar un poco la calzada vemos en nuestro detector de controles policiales una luz destellante que parpadea al mismo tiempo que se escucha un «beep». Esto significa que la policía ha detectado nuestra alta velocidad y se dispone a darnos caza. Si nuestra velocidad no supera el límite permitido en el tramo de vía por el que estamos circulando, desaparecerá la alarma del detector y no seremos acosados por la policía. Si por el contrario, nuestra velocidad es excesiva, a los pocos segundos de ser detectado el control policial, nos vemos acosados por un coche de policía. Lo podemos ver a través del espejo retrovisor. En este caso podemos hacer dos cosas: frenar y dejar que nos de alcance, consiguiendo así que nos pongan una multa y nos hagan perder un precioso tiempo, o por otra parte podemos pisar a fondo el acelerador y perderlos de vista, ya que por algo llevamos un deportivo.

Suponemos que nadie sería tan tonto de dejarse cazar, y por ello nos disponemos a dejar atrás al coche de policía. Si nuestra velocidad no es excesiva, debemos colocarnos en el centro de la calzada para evitar así que nos pueda adelantar el vehículo oficial. Si por el contrario, llevamos una velocidad alta, no nos costará demasiado perderlo de vista. En cuanto desaparece del retrovisor ya podemos estar tranquilos porque lo hemos dejado atrás.

Otra cosa a tener en cuenta son los charcos de agua que hay sobre la calzada. Hacen que el coche pierda el agarre en las curvas y por tanto hay que tomarlas a menor velocidad. De-







CHEVY
CORVETTE

ayout	front/rear	Approximate Price:	$35,000
ngine type:	ohv V-8		
isplacement	5733cc		
mpression ratio	9.5:1	0-60mph:	5.8s
hp @ rpm, SAE net	230 @ 4000	0-100mph:	16.2s
orque @ rpm, lb-ft	330 @ 3200	1/4 mile:	14.4s
ansmission	4-sp manual + OD		@ 96mph
aking from 80mph	243ft	Top speed:	154mph
res	Goodyear Eagle VR-50,	lb/Bhp:	15.1
	P255/50VR-16 (f/r)	Lateral Accel:	0.91g

ACCELERAT

Las diferencias entre la versión Test Drive —Commodore Amiga— y Test Drive —Compatibles PC— son evidentes y muy acusadas.

CARGADOR VERSION PC

```
10 REM Cargador para coches infinitos
20 REM Test Driver PC,(c)1988 By Jordi Mas
30 '
40 DEF SEG=&H7000' Modificar este numero p
or 4000 si tienes menos de 640Kb
50 RESTORE:CLS:L=0
60 FOR F=0 TO 212:READ A:L=L+A*2:POKE 256+
F,A:NEXT F
70 IF L<>43110! THEN PRINT "ERROR: EN LINE
AS DATAS, REVISALAS!!"
80 INPUT "COCHES INFINITOS (S/N)? ",A$
90 IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE 354,5:POK
E 355,0
100 POKE 470,0:POKE 469,0
110 H=256:CALL H:PRINT
120 C=PEEK(470):B=PEEK(469)
130 IF C=4 THEN PRINT "ERROR: ESTE DISCO N
O ES EL ORIGINAL O NO ES UN DISKETTE"
140 IF C=1 AND B=128 THEN PRINT "ERROR: CO
MPUERTA DE LA UNIDAD ABIERTA"
150 IF C=1 AND B=3 THEN PRINT "ERROR: PROT
ECCION CONTRA ESCRITURA"
160 IF C=0 AND B=0 THEN 180
170 PRINT:PRINT:STOP
180 SHELL "TDCGA.EXE"
190 DATA 46, 140, 30, 215, 1, 46, 140, 6,
217, 1, 46, 140, 22, 219, 1
200 DATA 46, 163, 223, 1, 46, 137, 22, 22
7, 1, 46, 137, 14, 225, 1, 46
210 DATA 137, 30, 229, 1, 46, 137, 54, 23
1, 1, 46, 137, 62, 233, 1, 46
220 DATA 137, 46, 221, 1, 46, 137, 38, 23
5, 1, 140, 200, 142, 192, 142, 216
230 DATA 180, 25, 205, 33, 186, 56, 0, 18
5, 1, 0, 141, 30, 237, 1, 205
240 DATA 37, 115, 3, 235, 103, 144, 157,
129, 195, 247, 1, 46, 139, 7, 61
250 DATA 132, 115, 116, 3, 235, 101, 144,
184, 255, 255, 131, 195, 2, 46, 137
260 DATA 7, 186, 56, 0, 141, 30, 237, 1,
185, 1, 0, 180, 25, 205, 33
270 DATA 205, 38, 115, 3, 235, 57, 144, 1
57, 46, 161, 223, 1, 46, 139, 46
280 DATA 221, 1, 46, 139, 22, 227, 1, 46,
139, 14, 225, 1, 46, 142, 30
290 DATA 215, 1, 46, 142, 6, 217, 1, 46,
139, 54, 231, 1, 46, 139, 62
300 DATA 233, 1, 46, 142, 22, 219, 1, 46,
139, 30, 229, 1, 46, 139, 38
310 DATA 235, 1, 203, 157, 177, 1, 46, 16
3, 212, 1, 46, 136, 14, 214, 1
320 DATA 235, 187, 177, 4, 46, 163, 212,
1, 46, 136, 14, 214, 1, 235, 174
330 DATA 32, 145, 0
```

bes seguir esquivando coches y virando todas las curvas hasta poco después de observar la señal informativa que anuncia la llegada de la estación de servicio a 1 milla.

Si por alguno de todos estos peligros has tenido un accidente no te preocupes. Dispones de 5 vidas que van aumentando de dos en dos por cada pantalla que superes. Para conseguir dos vidas más has de conseguir llegar en el menor tiempo posible a la estación de servicio llamada «Don's», donde además de llenar el depósito nos dicen la velocidad media a que hemos realizado el recorrido, el tiempo que hemos tardado en hacerlo, nos dan consejos para el siguiente recorrido y también hacen un pequeño comentario del recorrido efectuado. El contenido de estos comentarios depende de la velocidad y el tiempo que hemos tardado en llegar. Si hemos terminado el tramo en poco tiempo, o sea, que lo hemos realizado a gran velocidad, pueden decirnos algo así como «Tus ruedas parece que esten humeando», o «¿Ha pasado algún avión volando bajo?». Si la velocidad no ha sido ninguna maravilla, pueden decirnos «Bastante decente la conducción hasta aquí», o «¿Te estás preparando para el Indianapolis?». Si por el contrario tu velocidad media ha sido baja pueden decirte «Los coches deportivos no son para ver el paisaje», o preguntarte «¿Qué pasa, no encuentras la tercera?». Aún pueden preguntártelo refiriéndose a la segunda, cosa todavía más humillante.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆



El papelito de la multa nos hará perder un tiempo considerable.

BRAINACHE

Spectrum

BRAINACHE es un título más programado por el equipo de Code Masters en el que tendremos como peligroso objetivo adentrarnos en una mina e intentar hallar un prestigioso diamante valorado en dinero. Indudablemente, la tarea no será nada fácil. La mina está plagada de insectos de todo tipo: moscas, abejas, y otras formas extrañas de las que nos defenderemos a tiro limpio.

El juego se desarrolla en un scroll que se va desplazando conforme nos vamos adentrando en la mina. El paisaje del interior es rico en variedad, e incluso en colorido, la única pega reside en que a menudo aparecen obstáculos y trampas invisibles que nos cierran el paso.

El movimiento de los pequeños sprites es bueno, aunque demasiado rápido. Los gráficos son más que aceptables y la dificultad alta. Sólo nos queda decir que este juego está distribuido por SERMA ●





LADY SAFARI

Lady safari es la emocionante aventura de una atractiva mujer (al principio habrás de seleccionar entre dos protagonistas, una rubia y otra morena) que se interna en la salvaje selva del Africa en busca de un reportaje fotográfico. Este safari la llevará a enfrentarse a peligros como indómitos bichitos y animales, corrientes de agua, ríos insalvables, etc. Su objetivo consiste en rellenar su álbum fotográfico de una serie de fotografías. El único inconveniente es que los obstáculos, ya descritos, nos restan una energía considerable. Sin embargo, este entretenido programa, del nuevo sello OMK (antes Omikron), sólo se encuentra disponible para la versión MSX ●

UN LIBRO PENSADO PARA TODOS LOS QUE QUIEREN INICIARSE DE VERDAD EN LA PROGRAMACION BASIC

Construcción de programas. El potente editor todo pantalla. Constantes numéricas. Series, tablas y cadenas. Grabación de programas. Gestión de archivo y grabación de datos. Tratamiento de errores. Los gráficos del MSX. Los sonidos del MSX. Las interrupciones. Introducción al lenguaje máquina.



Y ADEMAS PROGRAMAS DE EJEMPLO

Alfabético. Canon a tres voces. Moon Germs. Bossa Nova. Blue Bossa. La Séptima de Beethoven. La Flauta Mágica de Mozart. Scraple from the apple & Donna Lee. The entretainer. Teclee un número. Calendario perpetuo. Modificación Tabla de colores SCREEN 1. Rectángulos en 3-D. Juego de caracteres alfabéticos en todos los modos. Juego Matemático. Más grande más pequeño. Póker. Breackout. Apocalypse Now. El robot saltarín. El archivo en casa.

Deseo me envíen el libro Los secretos del MSX, para lo cual adjunto talón de 1.500 ptas. a la orden de MANHATTAN TRANSFER, S.A. **Importante: No se hace contra reembolsos.**

Nombre y apellidos ....

Calle .... n.º .... Ciudad .... CP ....

Este boletín me da derecho a recibir los secretos MSX en mi domicilio libre de gastos de envío o cualquier otro cargo.

Importante: Indicar en el sobre MANHATTAN TRANSFER, S.A.
«LOS SECRETOS DEL MSX»
Roca i Batlle, 10-12 Bajos–08023 BARCELONA



Tras haber escuchado todos los consejos y comentarios, puedes comenzar el siguiente tramo cuando quieras. Al iniciarlo debes arrancar como en el primero, a toda marcha, y haciendo derrapar los neumáticos con el asfalto. Pisa a fondo el acelerador y ve cambiando de marcha progresivamente. Ten cuidado porque cada vez las curvas son más cerradas y los coches que vienen en sentido contrario pasan en los momentos más inoportunos. Hay gran cantidad de charcos de agua, que van aumentando cuando más alto estás. El hielo de la montaña se va derritiendo y deja clapas de agua en la calzada. Ten cuidado también con la policía, que siempre está al acecho. Sucediéndose las curvas aparecen las distintas señales, pero sin duda la más esperada es la que informa que la estación de servicio se encuentra a 1 milla.

La segunda estación de servicio que encontramos es «Pitstop», donde al igual que en «Don`s» nos dicen el comentario sobre el recorrido efectuado. Nos informan también del tiempo efectuado en el tramo, los puntos correspondientes por el tiempo efectuado, la velocidad media y acaban por darnos otros consejos para el siguiente recorrido que debemos efectuar.

Como hemos dicho antes, al llegar a la estación de servicio nos arreglan los desperfectos del coche y por ello podemos tener dos accidentes más.

Ya podemos arrancar a toda velocidad hacia la siguiente estación de servicio llamada «2hmevs», pero debemos tener en cuenta la gran cantidd de curvas que hay en este tramo, los cambios de rasante, y los coches que aparecen en él. Recordamos que cada vez las curvas son más cerradas ya que nos encontramos en posiciones más altas en la montaña.

La policía te pisa los talones y esta vez es más complicado deshacerse de ella, pues los coches y las curvas impiden que podamos poner nuestro deportivo a la velocidad necesaria para dejar atrás a la patrulla. Si no conseguimos quitárnosla de encima nos adelantará y nos obligará a detenernos, colocándonos una multa. El inconveniente de la multa es el tiempo que hay que perder para frenar el coche y colocar el dichoso papelito.

Tras una sucesión de curvas peligrosas llegamos a ver la pancarta que anuncia la inminente llegada a la estación de servicio llamada, como hemos dicho anteriormente, «2hmevs».

Partimos hacia la siguiente gasolinera. Es un recorrido largo y duro, y cada vez se hace más palpable que el terreno es mucho más difícil que el anterior. Las velocidades medias de cada recorrido se van haciendo inferiores, debido a la dificultad.

Nada más comenzar el recorrido aparece una cerradísima curva, pero como acabamos de arrancar y la velocidad no es elevada, no es demasiado difícil superarla. Seguidamente aparecen bastantes coches que hemos de superar a gran velocidad, porque la policía ronda por las cercanías y puede salir a darnos alcance de un momento a otro. Los adelantamientos en las curvas son muy peligrosos ya que los vehículos que bajan en dirección contraria siguen haciéndolo en los momentos más inoportunos.

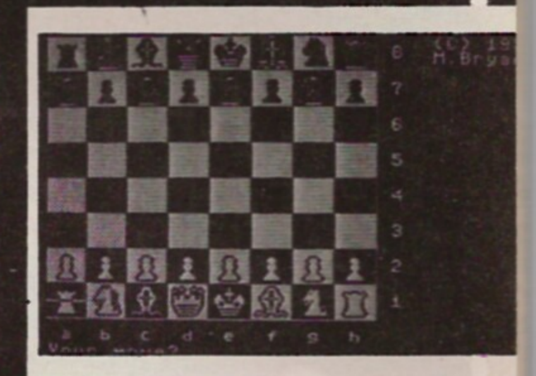
Llegamos a la estación de servicio llamada «Mr. Tony`s» en la cual nos dan la información que recibimos habitualmente en cada gasolinera. Adquiridas dos vidas más nos disponemos a tomar el tramo final hacia el puerto de montaña. Nos tomamos la cosas con calma ya que es el último tramo y queremos conseguir asolar las rampas finales sin tener ningún accidente que pueda dejarnos en la cuneta. Pisando el acelerador con seguridad, y cambiando de marcha progresivamente vamos subiendo las cuestas que llevan a la cima.

Una sucesión de curvas infernales hacen que nuestro deportivo deje las ruedas en el asfalto. Tras todas ellas encontramos la pancarta de la última milla para llegar a la gasolinera. Cuando llegamos volvemos a la tienda de automóviles donde habíamos ido a comprar el coche y nos encontramos una nota que dice: «Mira en la guantera de tu coche». Al abrir la guantera hay otra nota que dice: «Quédate el coche por lo bien que has conducido hasta el puerto, puedes irte a casa.»

La prueba la hemos realizado con el Lamborghini Countach, pero podríamos haber escogido cualquier otro. Cada coche tiene sus pequeñas ventajas. Mientras más rápido es el coche más posibilidades tenemos de estrellarnos, pero también es mucho más fácil librarse de la policía. Es muy aconsejable estudiarse bien las características técnicas de cada coche antes de comenzar el juego.

por Jorge M. Campos

Jorge M. Campos es nuestro especialista en PC. Como observaréis los coches son lo suyo así que, en cuanto vio esta versión de Test Drive, se avalanzó sobre ella. Como todo nuestro equipo de redacción, está abierto a cualquier idea o sugerencia que queráis dirigirle. Para ello escribid a MEGAjoystick indicando en el sobre CODIGO JORGE.



COLOSSUS 4 CHESS
La culminación de un coloso

Commodore 64

Posiblemente muchos de vosotros recordaréis la primera versión del «colossus». Pues desde aquellos tiempos hasta el presente han ido desfilando una serie de versiones de dicho programa hasta llegar a la que tenemos hoy en nuestras manos: COLOSSUS 4 CHESS.
Posiblemente es el mejor programa de ajedrez existente en el mercado para micro ordenadores. Posee un amplio abanico de opciones jamás vistas en otros programas de su especie. Entre sus opciones destacan: los mates estándar, el rey-álfil y caballo contra rey, predefinir un mate a una cantidad determinada de jugadas, jugar contra uno mismo, repetición de cualquier jugada, bidimensionalidad o tridimensionalidad en el tablero, cambio de color, planteamiento de problemas y un largo etc... que sería imposible enumerar en esta noticia. Se trata de un programa de talla profesional, producido por CDS y distribuido por SERMA, en el que puede participar desde cualquier aficionado hasta un A. Karpov. Si habéis seguido la saga de estos colosos no os perdáis el último desafío contra la máquina ●



Mickey Mouse

Spectrum

Si no recuerdo mal fue «The Hulk», aquella aventura gráfico-conversacional ya convertida en un clásico, uno de los primeros juegos que tenía como protagonista al personaje de un cómic.

Habíamos oído hablar de él. Sabíamos, desde hace ya algunos meses, que una empresa británica, Gremlin Graphics, trabajaba en ello. Y nos lo temíamos. Cuando nos llegó a la redacción la copia del programa no tardamos en cargarlo. Y, lamentablemente, nuestras sospechas se confirmaron. Nos temíamos que, de nuevo, cierto equipo de programación se hubiese atrevido a hacer un juego mediocre apoyados por la fama que da un conocido personaje. Nos temíamos, también, que se hubiese atrevido a publicarlo. Y no temíamos, finalmente, que alguna distribuidora española se hubiese dejado convencer para traerlo a nuestro mercado.



SPECTRUM

El personaje en cuestión es Mickey Mouse. La empresa de programación es Gremlin Graphics. Y la distribuidora española es Erbe Software. Leed y juzgad por vosotros mismos.

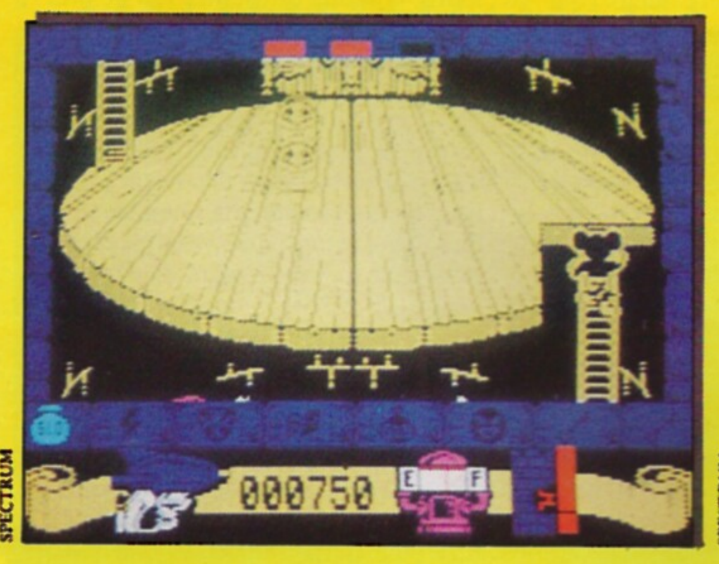
LA HISTORIA

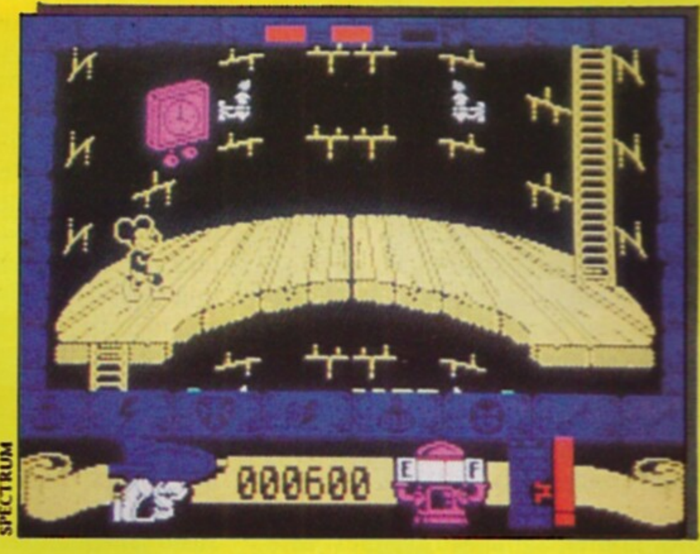
El juego se nos presenta con un

SPECTRUM

NIVEL 2

NIVEL 3





argumento, diríamos, bastante infantil y poco atrayente. En el bucólico y tranquilo país de Disney se vive en completa paz y felicidad. Pero ésto no quiere decir que las fuerzas del mal no acechen. Sí que lo hacen, pero gracias al mago Merlín éstas pueden ser controladas. Merlín es, como todos vosotros sabréis, uno de los personajes más famosos de Walt Disney. Éste tiene concentrado todo su poder en dos objetos: la varita mágica y el agua encantada. Pero un día las fuerzas del mal vencieron al poder de Merlín. Los cuatro hechiceros del Norte, Sur, Este y Oeste se unieron, y con la suma de sus poderes consiguieron derrotar a Merlín y robarle su varita y el agua encantada. La varita fue entregada al rey de los Ogros, quien lanzó un terrible hechizo sobre todo el país de Disney. Después la rompió en cuatro pedazos y escondió cada uno de ellos en una torre distinta de Disneylandia. Por supuesto creó además, mágicamente, una multitud de engendros y fantasmas que defendiesen su preciado tesoro.

Pero Merlín no había sido derrotado totalmente, ya que con ayuda de sus poderes consiguió encontrar dónde estaban todos los pedazos de su varita. Pensó en ir a recuperarlos, pero estaba demasiado débil como para intentarlo, así que requirió de la ayuda de algún habitante de Disney. El único personaje que se atrevió a afrontar el poder del gran Ogro fue Mickey Mouse. Para derrotarlo contaba únicamente con la ayuda de una gran

NIVEL 4

agua encantada, que cargó con un poco de agua que Merlín tenía escondida. Nuestro ratón se dirigió así hacia la primera torre y aquí es donde comienzas tu.

EL JUEGO

Para que podáis imaginaros mejor cómo es el juego vamos a comenzar a describiros éste como si lo estuviésemos cargando. El juego se carga como usualmente lo hacen todos, con la instrucción LOAD"" o donde el menú de LOADER en los Spectrum 128K. Una de las más importantes características del juego es que está entre el grupo de los juegos multicarga, debiéndose, pues, cargar cada fase desde cinta. Y aquí nos comeinza a sorprender este Mickey Mouse. Casi la totalidad de los juegos multicarga incorporan rutinas de carga a alta velocidad para disminuir así el tedioso tiempo que transcurre a su paso del cassette al ordenador; pues bien, esta creación de Gremlin realiza sus cargas a la velocidad usual en el Spectrum (unos 1.500 baudios), cosa que resulta, desde luego, desesperante. Durante la carga nos sorprende con una pantalla de presentación realmente bonita, en la que podemos ver a Mickey Mouse y a uno de los enemigos del juego. Al terminar ésta, nos indica que paremos el cassette y espera la pulsación de una tecla para empezar el juego, contentándonos mientras tanto con una melodía. Una melodía que resulta aceptable en los Spectrum de 48K, pero sin lugar a dudas ridícula para los Spectrum 128K. Hemos de recordar, pues, a los señores de Gremlin que este ordenador posee un chip de sonido idéntico, y no me equivoco, al que equipa a los ordenadores Atari.

El menú de opciones nos presenta la posibilidad de elegir tres tipos de joystick y teclado, pero no permite la redefinición de teclas. Pulsando S comienza finalmente el juego. Éste nos asombra a primera vista, con unos gráficos bastante bien conseguidos y un buen movimiento, todo ello dentro de la infantil línea Disney, pero desgraciadamente eso será todo lo bueno que veamos, ya que en cuanto comencemos a ascender (el objetivo principal del juego) veremos que los gráficos se repiten continuamente en una sucesión más o menos larga de pisos como el que vemos al principio. Pero antes de seguir será mejor que os describamos la pantalla de juego.

Como podéis ver en *las fotos que acompañan al artículo*, la pantalla de juego se divide en la parte superior para éste, propiamente dicho, y la parte inferior para los marcadores.

La parte de los marcadores nos informa de: la puntuación, que aumentará a medida que matemos más enemigos o acabemos subjuegos, de los que más tarde hablaremos; un dibujo que nos indica qué arma está seleccionada, la maza o la pistola; una pequeña torre, que nos indica cuánto nos falta para llegar al final de la fase; y un nivel del agua que nos queda en el depósito de la pistola. Justo encima de estos marcadores podemos ver nueve iconos que representan otros tantos objetos que podemos coger en el juego. Estos iconos son: una poción (slow) que disminuirá la velocidad a la que se mueven los enemigos; un rayo que aumentará considerablemente nuestra velocidad; un escudo que hará que los contactos de las criaturas no nos afecten; un águila, que permitirá que no nos caigamos entre los pisos; una poción (glue) que detendrá el movimiento de todos los monstruos en la pantalla; y una cara «enfadada» que ahuyentará de nuestro lado a todos los enemigos. Todos los poderes especiales son momentáneos y se desactivarán al cabo de unos segundos, apagándose el icono que los representa. Además de estos iconos podemos coger llaves.

Veamos ahora lo que es la pantalla de juego, propiamente dicha. Al comenzar a jugar veremos la representación de una torre por su interior. Esta torre está formada por una serie de pisos o balcones unidos todos ellos por escaleras. Algunos de estos pisos tienen un hueco en su parte frontal por el que podemos caer. En cada planta también puede haber una, dos o ninguna puerta que encierran un subjuego cada una de ellas. Para entrar en cada puerta necesitamos una llave. Para acabar cada fase tendremos que acabar cada uno de estos subjuegos. Y como es lógico no estaremos solos en el juego, sino acompañados por una algarabía de monstruos que aparecen de todos lados. Vamos a ver todos los subjuegos y los monstruos cons los que nos podemos encontrar.

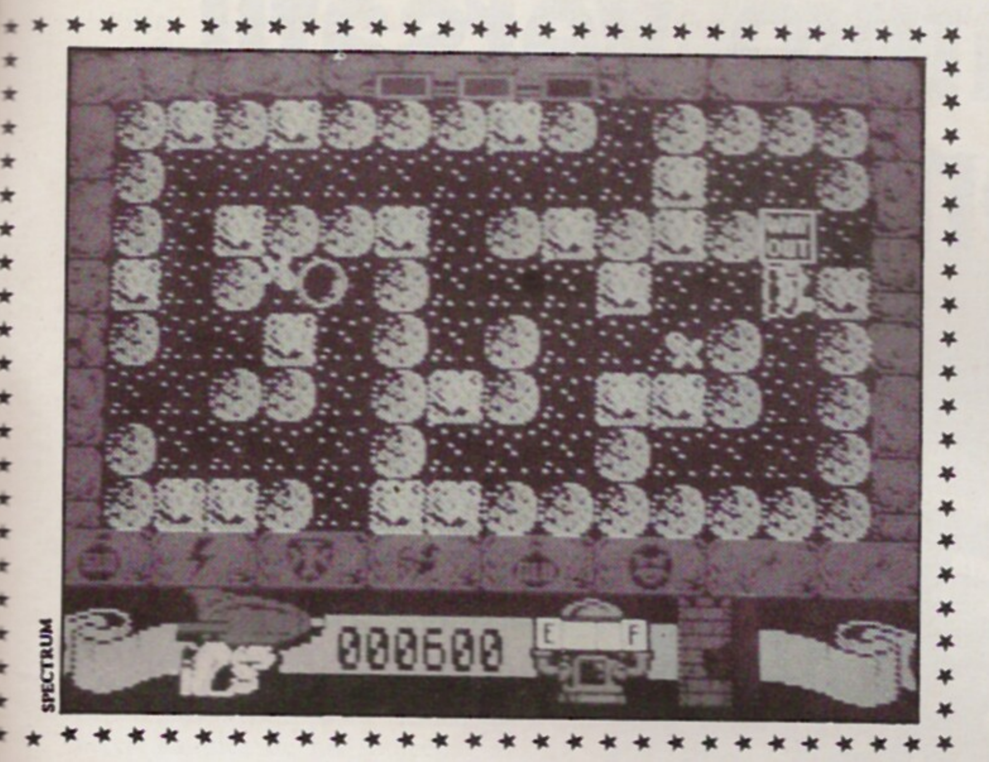
Los subjuegos son:

El laberinto, tal vez el más fácil de todos, con una estructura fija de dieciséis pantallas dispuestas en un cuadrado de cuatro por cuatro; debemos buscar en él unas maderas, unos clavos y un martillo que nos permitan cerrar la puerta a nuestra salida. También deberemos encontrar la salida, y opcionalmente unos iconos que nos darán poderes extras, como un muelle que aumentará nuestra potencia de disparo, un corazón que nos dará una de las tres vidas de las que disponemos en cada subjuego, o una letra P que nos proporciona una inmunidad temporal. Un buen método para recorrer todo el laberinto sin perdernos es avanzar cuatro pantallas en una dirección, avanzar una en dirección perpendicular a ésta y así sucesivamente (el mapa es cíclico).

La máquina de burbujas. Mickey aparecerá en la parte superior de la pantalla, sobre una plataforma. Nos podremos mover sobre ésta de izquierda a derecha, aunque la plataforma se desplazará también, lo que dificultará nuestro movimiento. Desde la parte inferior aparecerán unas burbujas que irán ascendiendo, y que destruirán la plataforma a su contacto con ésta. Además junto a nosotros aparecerán fantasmas que harán que perdamos una vida si nos tocan durante unos instantes. El objetivo en este subjuego es destruir el mayor número de burbujas, que dependerá de la fase en que nos encontremos.

La máquina de fantasmas. Apareceremos en la parte inferior, central de la pantalla, bajo una estructura de tubos y escaleras que nos puede recordar al Donkey Kong. En estos tubos hay una serie de tapones, que ajustados convenientemente con un certero martillazo desconectarán una barrera que en la parte superior de la pantalla protege a un ogro. Nuestro objetivo es conseguir desconectar la barrera y acabar con el ogro. Pero, por supuesto, en la pantalla nos acompañarán fantasmas, y pequeños monstruitos que nos quitarán una vida si consiguen tocarnos.

Los grifos. Apareceremos en la parte superior central de la pantalla. A cada lado aparecerán dos grifos abiertos, en unas plataformas. El objetivo aquí es cerrar los grifos en un orden determinado. Para ayudarnos a llegar hasta los grifos existen unos ascensores que suben o bajan aleatoriamente; y, cómo no, unos monstruitos que amenizarán nuestra estancia.



tiempo alguno nos dejará una, y además casi siempre serán dos o tres llaves, no una sola. Por suerte, a medida que aumenta el nivel de juego, aumenta el porcentaje de llaves que aparecen. Nada más en cuanto al juego principal.

TRUCOS

El sub-juego del laberinto es tremendamente sencillo, si se juega con un poco de cuidado. El laberinto está siempre estructurado en un mapa de 16 pantallas, más exactamente de cuatro por cuatro, por lo que con un poco de lógica se pueden encontrar rápidamente los objetos, (una buena estrategia es recorrer cuatro pantallas en sentido vertical, una en horizontal, cuatro en vertical y así sucesivamente hasta completar las 16). Existen, además de los objetos ya comentados, un corazón que nos dará una de las tres vidas señaladas, si nos han quitado alguna, una letra P que nos dará inmunidad por unos instantes y un muelle que aumenta la capacidad de disparo.

El sub-juego de la máquina de burbujas es también sencillo. Lo más recomendable es moverse en el mismo sentido en que lo haga la plataforma, ya que así aumenta nuestra velocidad con respecto a las burbujas. El contacto instantáneo con los fantasmas no es mortal, pero sí uno prolongado; lo mejor es liarse a martillazos con ellos sin descuidar las burbujas.

El sub-juego de la máquina de fantasmas es tal vez un poco más complicado. Una buena estrategia es permanecer al principio en la parte inferior central de la pantalla hasta que caiga un monstruo y baje por la

LOS ENEMIGOS

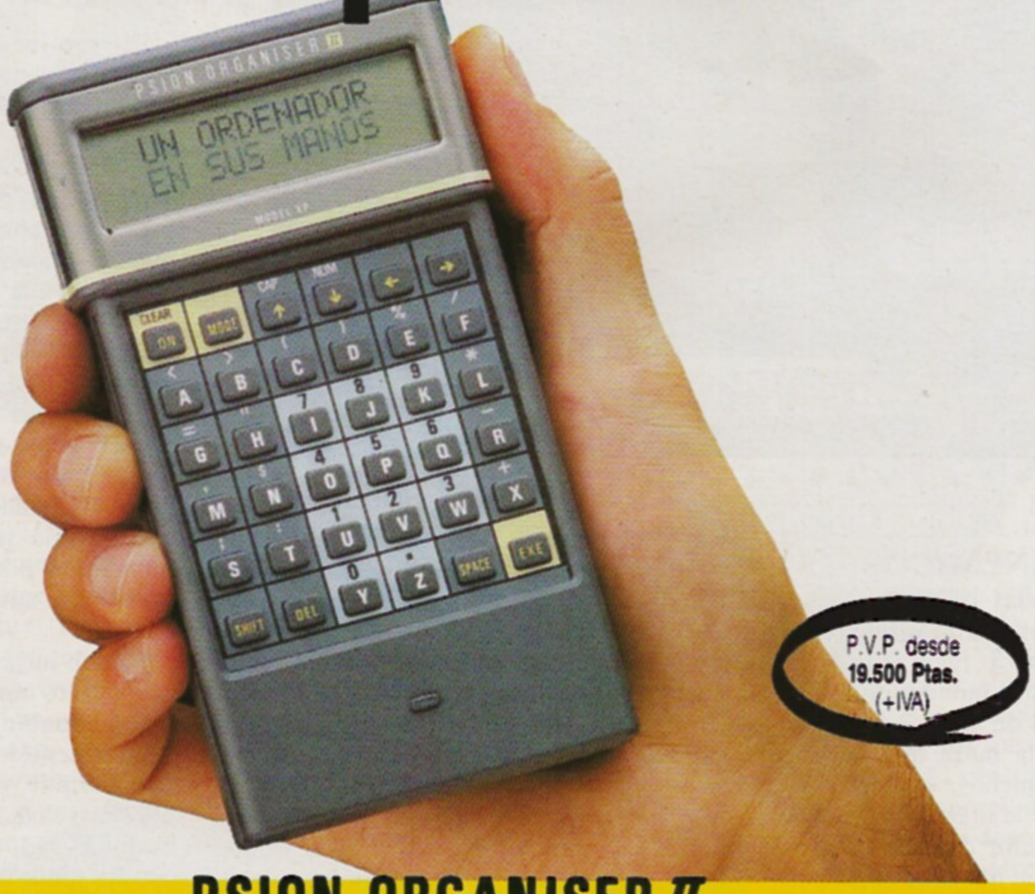
En todas las fases existen cuatro enemigos distintos que conviene conocer para jugar mejor. Siempre existen dos monstruos sensibles a los disparos de agua, y uno gigante sensible a la maza que se separará en dos pequeños, desintegrables también por la maza. Todos ellos, excepto el gigante dejan al desaparecer un icono que nos dará algún tipo de poder extra. Lo único que cambiará en cada fase es el gráfico de los enemigos, pero insistimos que son iguales realmente e cuanto a la forma de matarlos y de comportamiento. Los fantasmas que pueden ser destruidos con el agua pueden aparecer en cualquier parte de la pantalla, no así los demás, que saldrán invariablemente de la puerta, si es que hay una en ese piso. Junto a los iconos que nos pueden dejar al desaparecer puede surgir una bola negra que nos perseguirá por la pantalla durante unos momento, luego desaparecerá. A su contacto nos quedaremos inmóviles por algún tiempo. Mucho cuidado con ella, ya que pese a su aspecto inofensivo es una gran trampa que aprovecharán los monstruos para acercarse y hacer bajar la aguja indicadora del nivel de agua. Cuidado también con los huecos de las plantas, ya que podemos caer y, aunque no nos quiten energía por la caída, tendrá el mismo efecto y consecuencias que la bola negra. Si alguna vez necesitamos llaves para las puertas, lo mejor es esperar en una planta matando todos los enemigos que aparezcan. Al cabo de un

DISCOVERY

A TODA MARCHA EN SEPTIEMBRE

En los pasados días de septiembre, donde tantos y tantos lanzamientos se han producido de cara a las próximas ferias, Discovery Informatic nos anticipó una serie de novedades que sorprenderán a los usuarios de MSX. Esta importante distribuidora, por otra parte, nos ha informado de una serie de lanzamientos (quince o veinte títulos aproximadamente) en formato cartucho y para estos próximos días. Entre los nuevos cartuchos para los ordenadores MSX 1 y 2, tendremos desde títulos de Taito como Rastan Saga hasta otros sellos de compañías aún desconocidas en nuestro país, y que nos deleitarán con juegos como Super Laydock, Androgynus, etc. La novedad más importante, sin embargo, será la causada por el impacto de September, un reciente programa de la compañía más famosa del Japón. De todas formas, este último no estará disponible hasta finales de año. Preparados estamos para recibir la invasión de cartuchos •

Operativo, versátil, compatible.



PSION ORGANISER II

288 K. en la palma de su mano.

Un gran ordenador no tiene ya porque ajustarse a las dimensiones habituales en este tipo de equipos: Psion Organiser II permite contar —en todo momento y en todo lugar— con una sólida y flexible base informática.

Además de ejecutar las funciones básicas de un ordenador convencional de sobremesa, Psion Organiser II le permite programar sobre su propio teclado, dispone de unidades suplementarias de memoria, de programas standard de probada operatividad (hoja de cálculo, análisis financiero, cuenta bancaria, etc.) y de una amplia gama de periféricos (lápices lectores de códigos de barras, lectores de tarjetas magnéticas, etc.) que incrementa sus prestaciones casi ilimitadamente y todo ello conservando su autonomía.



Pero además, Psion Organiser II es compatible con cualquier ordenador dotado de conexión RS-232 (PC, XT, AT de IBM, Mcintosh de Apple, Amiga y Atari st.). Y puede conectarse a impresoras, a sistemas ofimáticos y vía MODEM telefónico y radio.
Psion Organiser II le pone 288 K en la palma de su mano.

Ahora con impresora.

Disponibilidad según existencias.



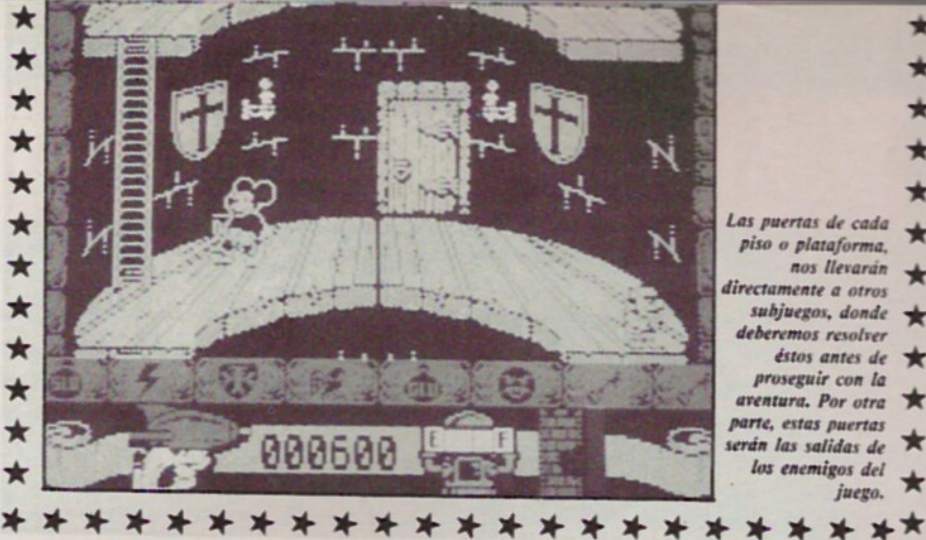
BCN INTERNATIONAL COMPUTER, S.A.
Representantes exclusivos en España de Psion Ltd.
Pza. Universidad, 1, 1º 2ª - 08007 Barcelona
Tel. (93) 323 77 73 - Télex 99352 - TXSU-E
Telefax (93) 323 41 45

Delegación
Comandante Zorita, 39 - 28020 Madrid
Tel. (91) 253 17 45
Télex 22034-CODE 1162 SEYAIS
Telefax (91) 276 91 49

PSION ORGANISER II es marca registrada. IBM, Mcintosh y Apple son marcas registradas.

Dirija este cupón a su distribuidor local o a BCN International Computer S.A.
Deseo me remitan información completa ☐ Deseo me remitan los siguientes artículos ☐
Organiser II CM a 19.500 Pts ☐ Organiser II XP a 29.500 Pts ☐ Datapack de 16 K a 4.245 Pts ☐
Datapack de 32 K a 7.065 Pts ☐ Datapack de 64 K a 11.735 Pts ☐
Datapack de 128 K a 19.220 Pts ☐
Total Parcial
IVA 12%
Total
Adjunto les remito un cheque por valor de
Lo abonaré contra reembolso ☐
Nombre
Dirección
Teléfono
Población
Fecha

escalera. Lo aniquilaremos de un martillazo y continuaremos subiendo tratando de esquivar al fantasma. Para ajustar los tapones debemos ponernos a su lado y golpear tres veces con el martillo. Por cierto. algunos monstruos te desajustarán los tapones. El sub-juego de los grifos es. con mucho. el más difícil de todos. Lo único que podemos recomendar aquí es paciencia y sobre todo atención al grifo que vais a desatascar. No comenceis por cualquiera porque es inútil.



Las puertas de cada piso o plataforma, nos llevarán directamente a otros subjuegos, donde deberemos resolver éstos antes de proseguir con la aventura. Por otra parte, estas puertas serán las salidas de los enemigos del juego.

VALORACION FINAL

Como dijimos al principio del artículo se trata de un juego que nos sorprende a primera vista. pero que después deja mucho que desear. El paso de una fase a otra se limita a ser un aumento en el número de pisos de cada torre y de puertas que deberemos visitar para acabar el nivel. La idea de los subjuegos es muy original y podía haber sido bien explotada por los programadores de Gremlin. pero han llegado a abusar tanto de ella que se convierte en algo pesadísimo.

Los subjuegos han adquirido un papel tan primordial en este Mickey Mouse que deberemos entrar en cuarenta y cinco puertas y completar sus respectivos juegos para llegar al final. y eso suponiendo que sólo necesitemos entrar una vez en cada una ya que el nivel tan sumamente elevado que han querido dar a los subjuegos hace que acabemos con los nervios destrozados o tirando del cable del ordenador. El sonido como mencionamos al principio del comentario es escaso. llegando a ser ridículo en el momento de acabar una partida. momento en el que se convierte en un ruidito asemejable a los BEEPS hechos desde el BASIC. Finalmente. al pasar de nivel. se limitan a cambiar los gráficos de los enemigos. pero siempre conservando los cuatro tipos de enemigos de todas las fases y su comportamiento ante nuestro personaje. Acabar el juego se convierte. pues. en una sucesión interminable de situaciones idénticas que deberemos resolver de maneras similares.

Comentario de Juan Alvarez

INSTRUCCIONES

Para ayudaros en vuestra difícil tarea de devolver la paz a Disneylandia os hemos preparado un cargador que os proporcionará inmunidad frente a los fantasmas. Para utilizarlo debéis teclear las líneas DATA y realizar un volcado con el VOLCADOR: al finalizar éste os pedirá una cinta o disco para grabar el código. donde anteriormente habreis grabado el programa en BASIC que también adjuntamos. Una vez grabados ambos. rebobinad. teclead LOAD"" y al finalizar la carga introducir la cinta original del juego ●

MICKEY MOUSE. Copia el programa i grábalo en una cinta virgen SAVE ""LINE 1 copia el programa 2. al acabar haz MERGE con el programa volcador y RUN. El volcador te pedirá una cinta para grabar tras el volcado. grábalo. tras el programa antes salvado. Cárgalos con LOAD "" y sitúa al acabar la carga la cinta original. (Pokes inmunidad) ●

Volcador (Instrucciones) Copialo y sálvalo en una cinta Save "Volcador". Cuando tengas que utilizarlo copia el bloque de datas que aparecerá junto al cargador. haz un MERGE con el volcador (MERGE "VOLCADOR") (RUN) y el programa te pedirá que salves en una cinta el código objeto ●

CARGADOR

```
  1 LOAD "cargador"CODE 49243
 : POKE 49457.91: POKE 49458.19
 2: PRINT USR 49243
```

CARGADOR

```
9993 RESTORE 1: READ y: READ x
9994 PRINT "Direccion de volca
do ";y: PRINT "Numero de linea
s ":x
9995 LET a=10: LET b=11: LET c
=12: LET d=13: LET e=14: LET f
=15
9996 FOR n=0 TO x-1: READ a$,z
: LET s=0: PRINT :AT 2.0:"Nume
ro de lineas volcada
s ":n+1
9997 FOR w=1 TO 20 STEP 2: LET
 m=VAL a$(w)*16+VAL a$(w+1): P
OKE y,m: LET y=y+1:
LET s=s+m: NEXT w
9998 IF z<>s THEN PRINT "Error
 en linea DATA ";n+2: BEEP 1,1
: STOP
9999 NEXT n: PRINT "Volcado co
rrecto...Prepare cinta o disco
 para grabar y pulse
 una tecla...": RESTORE 1: REA
D y.x: PAUSE 0: SAVE "cargador
"CODE y.10*x
```

VOLCADOR

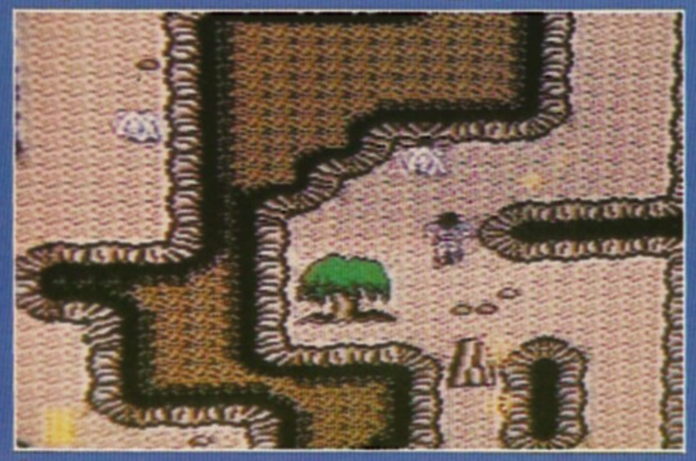
```
  1 DATA 49243,23
  2 DATA "f33110c03e82dd21004
0",1010
  3 DATA "118030cd1bc13e8ddd2
1".1075
  4 DATA "807011804fcd1bc13e8
e".1093
  5 DATA "dd21c0c1114007cd1bc
1".1152
  6 DATA "3e8fdd2100d211002dc
d",936
  7 DATA "1bc13e90dd210040110
0",761
  8 DATA "1bcd1bc1cd33c12100f
f".1189
  9 DATA "36f32c20fb3effed473
e",1311
 10 DATA "c332f3f321837022f4f
3",1528
 11 DATA "ed5ef32100fb0600781
e".1014
 12 DATA "00cb1fcb13cb1fcb13c
b",1115
 13 DATA "1fcb13cb1fcb13cb1fc
b".1146
 14 DATA "13cb1fcb13cb1fcb13c
b".1134
 15 DATA "1fcb13732c0420d8218
0".825
 16 DATA "6806203600231 0fb21b
3".710
 17 DATA "5a367a23367a97d3fef
b".1344
 18 DATA "cd00d2f306302170fad
9".1324
 19 DATA "2100c3d95e235623d5d
9".1125
 20 DATA "d1012000edb0d910f1c
3".1324
 21 DATA "807037140815f33e08d
3".868
 22 DATA "fedbfe1fe620f6074fc
d",1557
 23 DATA "6c05d8c3000021a99f3
6",939
 24 DATA "00c900000000000000000
0",201
```

Garyuo King, dos megas de acción



Como de todos es sabido hasta el momento SERMA SOFTWARE sólo importaba en formato cartucho los video-juegos de la firma nipona KONAMI. Pero parece ser que los directivos de SERMA se han dado cuenta de que los usuarios de MSX estamos a falta de software para alimentar a nuestras magníficas máquinas y han decidido por su parte comercializar otra firma nipona que distribuye sus video-juegos también en formato cartucho.
Esta nueva firma denominada XAIN SOFT, se ha presentado en nuestro país con cuatro novedades para los usuarios de MSX-2.
Estos nuevos cartuchos utilizan las cualidades de los MSX-2 y no tienen mucho que envidiar a nuestros KONAMI'S favoritos. Así que les damos la bienvenida y esperamos que se tome como ejemplo...

グラディウス・フェア開催





Siempre que concluyamos con éxito cualquier nivel del juego tendremos que enfrentarnos con un enemigo final.

UN POCO DE HISTORIA

Hace unos 1000 años, en una aldea oriental llamada IRO-KU, se estaba entablando una de las mayores batallas entre orientales y la tribu de los Dragones Rojos. Tal batalla seguía su curso desde hacia tiempo sin que nadie pudiera pararla. Desgraciadamente, la batalla estaba ocasionando muchas bajas y enfermedades, por lo que los orientales decidieron trazar un plan estratégico de infiltración utilizando como arma principal su principal inteligencia.
Todo salió como se esperaba y por orden del gran consejo de los «CHEN», saliste elegido portador de tan arriesgada misión. Después de estudiar la parte técnica, y tras haber entrenado lo suficiente, decidiste partir al amanecer hacia tu destino...

DESARROLLO DEL JUEGO Y ETAPAS

Al atardecer te encontrabas ante las puertas de la muralla que te separaba del campamento enemigo. Decidiste acampar en un lugar seguro y te camuflaste entre unos arbustos para reponer fuerzas y dormir. Poco te iba a durar la tranquilidad, ya que al amanecer fuiste despertado por el ajetreo que formaban un grupo bastante numeroso de dragones que se preparaban para invadir tu aldea. Pensaste que esta era la ocasión de penetrar tras aquella muralla y así lo hiciste... Una vez en el interior empezaste por la primera de las siete etapas de que constaba tu plan estratégico.

al amanecer fuiste despertado por el ajetreo que formaban un grupo bastante numeroso de dragones

PRIMERA ETAPA

Comenzaste a caminar a través de un bosque rodeado de agua cuando de repente te salieron al paso unos pájaros que atacaron en bandada. Tras un acto reflejo para esquivarlos, te diste cuenta de que aquello no iba a ser un paseo y decidiste utilizar tus estrellas de la muerte «SURIKAM». Seguiste avanzando y pudiste observar una caseta a tu derecha que era inaccesible por lo que continuaste. Los enemigos seguían saliendo de todas partes; pero en ese momento cogiste una placa situada en el suelo que te dotó con inmunidad durante cierto tiempo. Gracias a esto escapaste de las bolas de fuego y lograste

entrar en la primera caseta. Cuál iba a ser tu sorpresa cuando ante sí apareció un terrible dios del mal que te lanzaba sin piedad ráfagas de fuego que ocasionaban en ti numerosas heridas. Tarde o temprano acabaré contigo –pensaste–. Te situaste a la altura de los arbustos y desde allí, ocultándose y esquivando las ráfagas, conseguiste acabar con él. Tras haberlo destruido, obtuviste un pergamino que te iba a dar acceso a enfrentarte al gran demonio de la primera etapa. Acto seguido optaste por el camino de la derecha, cogiste un paralizador de enemigos y seguiste por el camino de la izquierda para enfrentarte a la CABEZA DE LEON. No luchaste con tu figura inicial sino que tus dioses aliados te dotaron con una placa que te transformó en una serpiente escurridiza. Tras haber lanzado unas cuantas flechas acabaste con tan indeseado ser y pudiste continuar con tu forma original para tomar el camino de la izquierda. Tu intuición te dijo que no entraras en la caseta de la derecha por lo que seguiste recto hasta encontrar en la siguiente caseta al primer DEMONIO. Este demonio estaba dotado de unas alas que le proporcionaban una rapidez increible, por lo que te fue difícil matarlo. Para ello utilizaste el truco de dispararle en diagonal y esquivar sus poderosas cuchillas de ida y vuelta. Mucho te costó pero al final diste fin a sus días de maldad. Tomaste la espada y demostraste tu alegría con un gesto inconfundible. Ahora sólo te quedaban seis etapas y tenías las puertas abiertas hacia la SEGUNDA ETAPA. En esta etapa te diste cuenta de que aquellos energicos que habían surgido del interior de las murallas ya deberían encontrarse a las puertas de tu aldea. Parece ser que este juego de Xain Soft tiene un alto nivel de dificultad. El juego carece de contadores de aviso y de marcadores de puntuación.

SEGUNDA ETAPA

Te parecía que lo que habías pasado era lo más difícil pero estabas equivocado ya que nada más empezar la segunda etapa se te echaron encima de forma cruzada unas moscas pegadizas que no duraron mucho gracias a tu habilidad con las estrellas. Seguiste el camino hacia arriba y te encontraste con otra caseta. Dudaste

Las ocho conquistas de Armorik el vikingo, un juego para héroes

Compatible PC



Las ocho conquistas de Armorik el vikingo es un juego comercializado por Compulogical para ordenadores compatibles PC.

Armorik es un vikingo que desea ser célebre y famoso. En el alba de una fría mañana se encuentra con el Dios legendario Thor que se dirige a Armorik y le dice: «Querido amigo, en mi infinita bondad he estado pensando en tu caso... parécese que quieres ser célebre. Tu petición data ya de varios años... ¿Deseas todavía llegar a ser leyenda?» Armorik le reclama diciendo: «¡Al fin logro hablar contigo! ¡Pensaba que me habías olvidado!» Thor le explicó que se trataba de una primera prueba y le preguntó que cuál era su mayor deseo. Armorik le contestó: «Mi más preciado deseo es conquistar todos los territorios del Norte«. Thor le recordó que no era una empresa fácil, pues existían ocho territorios por conquistar, y necesitaría mucha fuerza y valentía para conseguirlo. A los pocos segundos Thor desapareció en una nube de polvo dejando a Armorik preparado para realizar las conquistas.

Cuando comienza el juego Armorik posee tres vidas, que puede ir aumentando si encuentra las bonificaciones y vidas suplementarias que Thor le concede. Tiene que superar los ocho niveles correspondientes a cada uno de los ocho territorios que existen en el Norte. Estos son: el cementario, el fuego, la montaña, la gruta, la casa señorial, el hielo, el bosque y el castillo.

Para cada pantalla Armorik posee un límite de tiempo que es de dos minutos y treinta segundos. Este tiempo puede verse incrementado en un minuto si Armorik es capaz de encontrar un reloj de arena. Para conseguir superar una pantalla es necesario que Armorik haya encontrado la llave correspondiente.

Es un juego bastante complicado debido a que aparece una gran cantidad de enemigos y resulta casi imposible recorrerse varias pantallas, y mucho menos llegar al final. Además tiene el problema de que no se puede volver atrás, es decir, el juego realiza varios scrolls en cada nivel, pero cuando has pasado un scroll no puedes volver atrás. Es un grave inconveniente ya que si hemos olvidado coger la llave en algún trozo del recorrido, no podemos volver atrás para recogerla y quedaremos completamente colgados. Por todo ello quedaríamos completamente sorprendidos si alguien consiguiese llegar a conquistar el territorio del castillo.

Los puntos se consiguen de la siguiente forma:

– Por pasar cada uno de los scrolls de cada territorio se obtienen 500 puntos.
– Por pasar a otro territorio 10.000 puntos.
– Una pieza son 100 puntos.
– Un saco son 200 puntos.
– Un broquel son 500 puntos.
– Un cofre son 1.000 puntos.
– Destruir un Troll son 50 puntos.
– Otros monstruos son 500 puntos.
– Una espada enviada por Thor son 10.000 puntos.
– Una llave son 50 puntos.

También podemos darte algunos consejos prácticos para la hora de jugar. Se puede saltar por debajo de los Trolls. Para matar al demonio aproxímate al saco y salta sin cogerle ni caer al agua. El demonio no se mueve y se echa hacia atrás para evitar el disparo. Para matar al demonio hay que tocarle 4 veces ●

Tomaste la espada y demostraste tu alegría con un gesto inconfundible.

「グラディウス2」全国ゲーム体験フェア開催!



unos instantes en entrar o no entrar pero el agobio de los demás bichos te hizo seguir tu camino sin detenerte hasta alcanzar el paralizador de enemigos que te dió oportunidad de destruir varios estorbos con alas. La tranquilidad se acabó y una especie de lapas voraces se echaron encima tuyo sin que te diera tiempo a reaccionar. Pero observaste que las podías engañar colocándote un poco en su camino a cierta distancia y en el momento en que salieran a tu encuentro apartarte o destruirlas de dos disparos. Seguidamente te apoderaste de una pócima que te repuso de toda la energía que habías perdido y optaste por el camino de la izquierda para coger la inmunidad. La primera caseta ya la tenias a la vista y no te quedaban más que unos pasos cuando acabaron con tu primera vida. Tranquilo aún te quedaban dos vidas más; pero no podías permitirte el lujo de perder vidas así como así. Entraste sin más demora y de repente una araña gigante te lanzó una pegajosa y asquerosa tela que te paralizó unos segundos. No tardaste en deshacerte de tal artilugio y tampoco duró mucho la araña ya que le diste una buena descarga de estrellas. Cogiste el segundo pergamino y saliste de la habitación. Seguidamente subiste por la derecha y traspasaste el puente con algunos apuros por las pesadas moscas hasta entrar en la caseta de la derecha. Y... ante ti se encontraba el segundo demonio. Este no tenía mucha pinta de ser un demonio sino más bien un robot del año 2000 que lanzaba potentes proyectiles hacia tu cuerpo. Era más fácil de esquivar pero no por eso iba a ser un juego. Disparando en diagonal y con un poco de puntería lograste reducirlo a cenizas. Esta vez no se te entregó una espada pero demostraste tu victoria con el típico gesto de «O.K.». El juego, procedente del Japón, plasma perfectamente los escenarios orientales. La música resulta monótonas ya que no varía a lo largo de todas las etapas del juego. Es un juego que sólo utiliza Guk de video en los MSX-2. máximas prestaciones con la mitad de memoria. Sprites de medio tamaño pero muy bien definidos. El juego según las acciones que realices, se puede quedar «colgado». Movimiento del personaje, hacia todas las direcciones, controlando con la tecla «SHIFT».

TERCERA ETAPA

La tercera etapa tenía como escenario una remota zona volcánica en plena actividad por lo que no iba ser fácil el camino a los primeros pasos empezaron a surgir de los cráteres las rocas incandescentes que por casualidad o porque al programador se le antojó, todas iban a parar encima tuyo. Decidiste tomártelo con calma y caminar despacio para así poder engañar o esquivar a las rocas. Un poco más arriba aparecieron unas simpáticas caritas qué te lanzaban unas estrelllas que no te divertían mucho. Pasando de estas caras cogiste una placa destructora y seguidamente entraste en la puerta de la izquierda. Apareciste en un paraje nuevo y lo primero que viste fueron unos cangrejos graciosillos que tenían la manía de las caritas: «Lanzar Estrellas». Una vez reducidas a lo que fueron anteriormente, esquivaste unas piedras que se te habían cruzado en tu camino. Seguiste por la derecha, luego por la izquierda y cogiste la inmunidad y a continuación otra pócima para restaurar la energía perdida. Cruzaste la puerta y el primer enemigo de la tercera etapa se hallaba ante tí. Tenía la característica de lanzar tres boomerangs por desplazamiento por lo que no te fue difícil destruirlo. Una vez con el pergamino en la mano te dirigiste hacia el gran demonio. Para ello apareciste al principio de la etapa y pensaste haberte equivocado de camino pero un poco más adelante te darías cuenta de que lo habías hecho bien. Seguiste exactamente los pasos anteriores menos el de entrar en la puerta, ya que de haberlo hecho, hubieses seguido dando vueltas. Tampoco cogiste el frasco de la izquierda ya que contenía veneno y si entraste en la puerta de la izquierda. Apareciste de nuevo en un lugar semejante al anterior pero no era repetido sino que debías llegar hasta donde se encontraba la inmunidad y sin subir tomar el camino de la derecha hacia arriba para entrar en la puerta de la izquierda. Aquí te encontraste con el tercer demonio el cual estaba representado en forma de águila mortal. Comenzó a moverse con una enorme rapidez por la parte superior de la pantalla, pero con unas esquivadas y unos disparos, conseguiste destrozarlo en varios pedazos. Como era de esperar, manifestaste tu alegría tomando una copa en la mano izquierda. Ya habías recorrido tres etapas, pero faltan todavía siete más que no iban a ser precisamente fáciles.

CUARTA ETAPA

La cuarta etapa, se encontraba ambientada en una zona como la de la segunda. Al comenzar, lo primero



La tercera etapa tenía como escenario una remota zona volcánica en plena actividad por lo que no iba ser fácil el camino.

que viste fue una placa con el nombre de «I-UP» y sin sospechar lo que iba a ser la cogiste. ¡Qué suerte!, era una vida extra, lo cual te iba a facilitar la dura tarea. Entraste en la primera caseta, pasaste de entrar en la segunda, tiraste hacia la derecha y entraste en la tercera caseta. A continuación, saliste y te preparaste para entrar en la caseta del primer enemigo. Era una serpiente cobra de un tamaño considerable que se movía por toda la pantalla lanzando unos platillos volantes. Tú te quedaste en la parte baja para esquivar con el truco de tirar hacia la derecha cuando bajara rapidamente hacia la izquierda para esquivar el segundo disparo. Poco tardó en morir ya que ibas adquiriendo experiencia en el manejo de las estrellas. Tomaste el pergamino y saliste de la habitación. El próximo demonio no tenía perdida, sólo tenías que entrar en las siguientes casetas hasta encontrarlo y así fue. Era una gran serpiente con una espada en su cuerpo y una gran cabeza que lanzaba montones de piedra y arena por doquier. Pensaste en utilizar el truco anterior con la otra serpiente para ver si daba resultado y tuviste suerte. Funcionó a la perfección por lo que diste fin a la pesadilla en pocos segundos. Esta vez para demostrar tu euforia guiñaste un ojo y sacaste la lengua a tus compañeros. Habías sobrepasado la mitad de la misión, pero aún te quedaba lo más difícil por recorrer...

QUINTA ETAPA

El próximo lugar que te esperaba no te iba a gustar mucho. A pesar de los pesares, tuviste que penetrar durante toda una noche oscura y tenebrosa en el interior de un... CEMENTERIO. El lugar no era el más apropiado para montar una fiesta, pero no te podías quejar. Lo primero que hiciste fue tomar el camino de la izquierda para seguidamente coger el paralizador de enemigos y la poción. Tras el ataque de algunos repugnantes seres cogiste el transformador de figura para así volverte a transformar en serpiente y luchar contra una calavera que te lanzaba huesos sin parar. Una vez destruida seguiste el camino de la derecha para atravesar el puente y coger la inmunidad. Te metiste en la derecha, saliste y te volviste a meter por esta vez a la izquierda. Apareció una máscara que lanzaba unas flechas con la cual no tuviste problemas ya que utilizaste el truco anterior que te funcionó a la perfección. Al salir volviste a realizar el

SOLDADO DE LUZ

OTRA CONVERSION DE TAITO

Directamente de una máquina de salón recreativo de la compañía Taito, Ace nos presenta esta conversión del popular juego Soldado de luz. La misión en este caso Xain, el guerrero, ha de librarse de todos los enemigos de la Federación en la totalidad de la galaxia. Planeta tras planeta, y con unos gráficos que te dejarán anonadado, este increíble juego nos mostrará las pantallas más brillantes que jamás se hayan visto en arcade. Están de enhorabuena los pocos que puedan disfrutar de esta maravilla: Spectrum, Commodore y Amstrad ●



mismo camino para volver a matarla y así conseguir una hoja para ver el gran dios de los demonios. A continuación saliste y entraste en la caseta de la derecha encontrándote con el quinto demonio transformado en otra águila de fuego. Tampoco fue muy complicado acabar con ella por lo que recibiste tu quinta espada encontrándote preparado para acceder a la penúltima etapa. Tu expresión de victoria fue incontenible.

SEXTA Y SEPTIMA ETAPA

Seguidamente, accediste a la sexta etapa transformado en una especie de mariposa lo que te permitía sobrevolar la fortaleza enemiga. No por eso te encontrabas a salvo de los ataques enemigos sino que ahora más que nunca deberías estar atento ya que en esta etapa del juego se iba a fraguar la etapa final de tu plan. Para pasar bien este nivel, decidiste arrimarte a los bordes de la pantalla y esquivar los dispares enemigos sin perseguirlos ni matarlos. Pero algo no iba a salir bien. Aparecieron unos bichos que surgían del suelo y se colocaban bajo tu cuerpo para causarte grandes bajas en la energía. Decidiste matarlos y seguir tu camino. Tras un largo rato de esquivar y matar algún que otro bicho, llegaste a la fortaleza amurallada de un castillo y esperaste. Surgió del interior una calavera de tamaño considerable para acabar contigo pero por estar cerca del final tus fuerzas no decayeron sino que reaparecieron en tu interior con más fuerza que nunca. Tras una lucha a vida o muerte y tras matar a la odiosa calavera, lograste penetrar en el castillo... Apareciste en una habitación tridimensional ante una máscara que no paraba de moverse por toda la pantalla. Pudiste ver una puerta al otro lado de la habitación pero parecía ser que si no destruías la máscara, no te iba a ser posible atravesar dicha puerta. Te pusiste manos a la obra y tras unos segundos te diste cuenta de que sus movimientos seguían un esquema idéntico todo el rato así que decidiste arrimarte a la parte izquierda de la puerta que se encontraba detrás tuyo para cuando bajase y seguir disparando al subir. Hecho esto acabaste con la máscara por lo que pudiste pasar la ansiada puerta. Pasaste la puerta y apareciste en un pasillo muy ancho y de longitud considerable. Seguiste avanzando pensando que sólo te iban a salir enemigos de los normales pero dejaste de dar crédito a tus suposiciones cuando varias flechas que surgían de la pared se incrustaron en tus costados. La manera de esquivarlas consistía en arrimarse y pasar todo lo rápido que pudieses al lado contrario de donde se encontrasen. Al final del pasillo entraste en otra habitación para luchar contra una abeja. Fue fácil utilizando la anterior táctica ya que los enemigos eran similares. Al salir apareció otro pasillo como el anterior pero con más surtidores de flechas. Todo era cuestión de esquivarlos hasta entrar en otra habitación al final del pasillo. Esta vez fue un cangrejo el que te dió la bienvenida con sus disparos, pero utilizando el truco que ya sabías lograste destruirlo. Volviste a salir y te volviste a encontrar con otro pasillo. Pensaste que irías dando vueltas todo el rato, pero al divisar otra habitación algo te dijo que el final se encontraba cerca. Efectivamente, tus suposiciones eran ciertas, el final se encontraba en el interior de dicha habitación representado por un Gigante DRAGÓN el cual ocupaba gran parte de la misma habitación. Comenzaste a disparar como un desesperado hacia tan diabólico bicho y utilizando la forma anterior lograste propinarle una gran dosis de disparos. Cada vez que le alcanzabas, la habitación resplandecía de una forma cegadora. Por fin acabaste con él y el final se encontraba ante ti........

el final se encontraba en el interior de dicha habitación representado por un Gigante DRAGÓN el cual

Desde la cima de una colina pudiste contemplar el espectáculo. La fortaleza y ciudad enemiga se desplomó ante tu mirada de odio. El temor y la tiranía habían finalizado para tu pueblo y para tí. Sabías que ibas a recibir una gran recompensa y que ibas a ser recibido como un héroe. Pero como tú, muchos héroes se harán la misma pregunta: ¿Había acabado de verdad la tiranía y la crueldad en todo el mundo....?

CONCLUSIONES

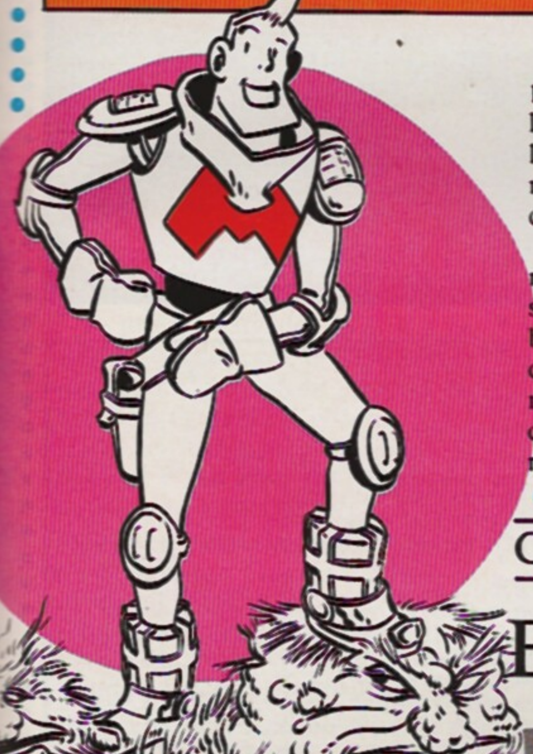
Como habréis leído, la composición del juego es bastante buena. Durante las diferentes etapas suena una melodía que se repite hasta el final. El nivel de dificultad es medio tirando a alto. En el aspecto gráfico destaca el buen uso del color y la definición de gráficos cambiando en cada etapa. Sólo hay que tener cuidado de no matar a un enemigo mientras te transformas de serpiente a humano; si así fuera te quedarías bloqueado en la pantalla. También al acabar de matar a un enemigo demonio o de los que te ofrecen un pergamino, no deberás moverte, ya que si lo haces, te puedes salir de la pantalla y no poder recoger el pergamino o la espada por lo que el paso de etapa te sería imposible. Ya no hay más que decir sobre él, aparte de ser un buen juego y de poseer una gran adicción, es una muestra de lo que se fabrica para nuestros ordenadores fuera de nuestras fronteras. A ver quién es capaz de leer y traducir el mensaje que aparece en la pantalla final ●



BENJAMIN LLAMAS RUIZ

MAS POKES QUE NADIE

Aquí están las ayudas necesarias para completar nuestros juegos preferidos... Una sección dedicada a este género que, además, incluye gratificantes sorpresas como la inclusión de cargadores para Atari ST y Compatibles PC... Algunos sistemas han quedado en el tintero por falta de tiempo. Prometemos subsanarlo en el próximo número con más cantidad de cargadores para estos Commodores 64 y... otra sorpresa, Amiga.



FREE CLIMBING

Versión Atari ST.

Realizado y distribuido por ZAFIRO, este juego está basado en un deporte no muy extendido: el alpinismo o escalada.

El objetivo del juego es subir por la montaña hasta llegar a la cima, con lo que pasas al siguiente escenario. En total hay 14 escenarios distintos.

Una voz y una pantalla de presentación digitalizadas nos dan la bienvenida al programa. Tras esto se carga el juego propiamente dicho. El joystick es imprescindible para jugar y el alpinista avanza con las diagonales de arriba (mueve los brazos) y las diagonales de abajo (mueve las piernas), en combinación con el fuego.

En la pantalla, a la izquierda, ocupando la mayor parte, se encuentra la montaña a escalar, y a la derecha: los puntos, el record, el tiempo, y el número de la montaña en que te encuentras.

Para ser el primer juego español realizado en un ATARI ST (que yo sepa) no está nada mal. Es un juego bastante entretenido, con unos gráficos y un sonido que están bien. Lo malo del juego es que cada vez que te caes vuelves a empezar por la primera pantalla ●

Cargador Atari ST.

El siguiente cargador os dará la posibilidad de quitar el tiempo, y de que al caer no tengáis que empezar por la primera montaña otra vez.

Teclearlo con el ST BASIC, y ejecutarlo. Si hay algún fallo el programa os avisará. Si está bien copiado y ejecutado se grabará en el disco un fichero-programa con el nombre CLIMBING. PRG que tenéis que ejecutar desde GEM.

Una vez cargado el CLIMBING. PRG introducir el DISCO 1 del programa desprotegido de escritura y responder las preguntas. Después haced un reset y ejecutar el programa normalmente ●

```
List of CLIMBING.BAS

5     FULLW 2:CLEARW 2
10    OPEN "R",1,"CLIMBING.PRG",16
20    FIELD 1,16 AS BIN$
30    A$="":FOR I=1 TO 16:READ X$:IF X$="*" THEN 60
40    A=VAL("&H"+X$):S=S+A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
50    LSET BIN$=A$:REC=REC+1:PUT 1,REC:GOTO 30
60    CLOSE 1:IF S<>23396 THEN PRINT "ERROR EN DATAS !!":END
70    PRINT "O.K. !!":END
100   DATA 60,1A,00,00,01,82,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
110   DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2E,7C,00,07
120   DATA 00,00,3F,3C,00,20,4E,41,54,8F,A0,0A,33,FC,07,77
130   DATA 00,FF,82,5E,33,FC,00,00,00,FF,82,40,28,7C,00,03
140   DATA 00,00,2A,7C,00,00,01,38,61,00,00,22,2A,7C,00,00
150   DATA 01,53,41,00,00,18,61,00,00,4C,48,79,00,00,01,6B
160   DATA 3F,3C,00,07,4E,41,5C,8F,60,00,FF,FE,2F,0D,3F,3C
170   DATA 00,09,4E,41,5C,8F,10,39,00,FF,FC,02,B0,3C,00,1F
180   DATA 67,00,00,14,B0,3C,00,31,67,00,00,06,60,00,FF,E8
190   DATA 42,5C,60,00,00,06,38,FC,00,01,34,3C,FF,F0,51,CA
200   DATA FF,FE,4E,75,3C,3C,00,22,36,3C,00,08,61,00,00,B0
210   DATA 2E,3C,4E,71,4E,71,4A,79,00,07,00,02,67,00,00,12
220   DATA 23,C7,00,04,01,FC,23,C7,00,04,02,00,60,00,00,16
230   DATA 23,FC,33,FC,00,00,00,04,01,FC,23,FC,00,02,24,FE
240   DATA 00,04,02,00,36,3C,00,09,61,00,00,44,3C,3C,00,23
250   DATA 36,3C,00,08,61,00,00,38,4A,79,00,03,00,00,67,00
260   DATA 00,12,23,C7,00,04,0A,58,33,C7,00,04,0A,5C,60,00
270   DATA 00,14,23,FC,53,79,00,00,00,04,0A,58,33,FC,A0,8C
280   DATA 00,04,0A,5C,36,3C,00,09,61,00,00,04,4E,75,3F,3C
290   DATA 00,08,3F,3C,00,00,3F,06,3F,3C,00,01,3F,3C,00,00
300   DATA 42,A7,2F,3C,00,04,00,00,3F,03,4E,4E,DF,FC,00,00
310   DATA 00,14,4E,75,1B,45,54,49,45,4D,50,4F,20,49,4E,46
320   DATA 49,4E,49,54,4F,20,28,53,2F,4E,29,0D,0A,0A,00,54
330   DATA 52,55,43,4F,20,50,41,4E,54,41,4C,4C,41,20,28,53
340   DATA 2F,4E,29,0D,0A,0A,00,52,45,53,45,54,20,59,20,43
350   DATA 41,52,47,41,20,45,4C,20,4A,55,45,47,4F,00,00,00
360   DATA 00,2B,0A,0E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

MAS POKES

XENON

Versión Atari ST.

Creado por la compañía inglesa MELBOURNE HOUSE y distribuido aquí por DRO SOFT, Xenon es un clásico «shoot'em-up» con scrolling vertical incorporando elementos de juegos como Slap Fight, Xevious, y Terra Cresta.

Tu pequeña nave puede transformarse mediante la barra espaciadora en una nave de tierra, o en una nave que vuela por encima de la ciudad.

Si vas por tierra no puedes matar las torres que están encima de los edificios.

Al principio dispones sólo de tus disparos, pero puedes conseguir más armas al disparar a los enemigos. Algunos al morir dejan unas letras que puedes recoger.

Existen cuatro sectores, cada uno con 4 zonas. En cada sector, y cada dos zonas, te sale un guardián, más grande y poderoso que los demás y te disparará sin cesar. Para destruirlo hay que darle un montón de veces en el centro. Si no lo destruyes no te dejará continuar.

En el primer sector lo mejor es coger las tres bolas rotando que te siguen, y cuando salga el guardián os fijáis en su recorrido ya que siempre hace lo mismo.

En el segundo sector conseguir las dos bolas laterales rotando (W), y seguir con ellas hasta el final. Con el guardián cuidado con los láseres que dispara y cuidado con lo que tira una vez le habéis disparado en el centro.

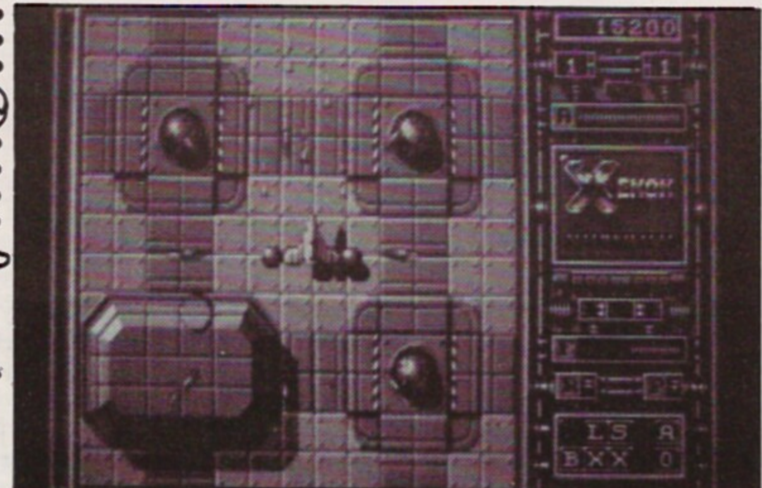
En el tercer sector igual que en el primero, pero tened mucho cuidado con los bichos del suelo. Te disparan mucho más que la primera y van a por tí rápidamente.

En el cuarto sector cuidado con los que te salen por detrás y los bichos de los laterales. El escenario confunde mucho.

El fuel es esencial en todos los sectores, en cuenta veáis uno a por él.

La letra H te proporciona misiles que buscan su objetivo y nunca fallan. La letra A es la mejor de todas, puesto que cuando la coges tu fuel no disminuye pase lo que pase. Lo malo de estas dos letras es que sólo duran unos segundos.

Aparte del escenario, en pantalla, a la derecha tienes los puntos, el número de vidas, el sector en que estás, la altura, una ventana que os anuncia el principio de cada sector, el fuel, las R's y P's que has cogido y las armas de que disponer en forma de letras.



Xenon según los entendidos, es el arcade especial más vistoso de todos los tiempos.

ATARI

```
List of XENUN.BAS

   5     FULLW 2:CLEARW 2
  10     OPEN "R",1,"XENON.PRG",16
  20     FIELD 1,16 AS BIN$
  30     A$="":FOR I=1 TO 16:READ X$:IF X$="*" THEN 60
  40     A=VAL("&H"+X$):S=S+A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
  50     LSET BIN$=A$:REC=REC+1:PUT 1,REC:GOTO 30
  60     CLOSE 1:IF S<>17510 THEN PRINT "ERROR EN DATAS !!":END
  70     PRINT "O.K. !!":END
 100     DATA 60,1A,00,00,01,1B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
 110     DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2E,7C,00,07
 120     DATA 00,00,3F,3C,00,20,4E,41,54,8F,A0,0A,33,FC,07,77
 130     DATA 00,FF,82,5E,33,FC,00,00,00,FF,82,40,48,79,00,00
 140     DATA 00,E4,3F,3C,00,09,4E,41,5C,8F,16,39,00,FF,FC,02
 150     DATA B6,3C,00,1F,67,00,00,0E,B6,3C,00,31,67,00,00,06
 160     DATA 60,00,FF,E8,3C,3C,02,96,3A,3C,00,02,61,00,00,72
 170     DATA 2E,3C,4E,71,4E,71,B6,3C,00,31,67,00,00,1E,23,C7
 180     DATA 00,04,04,EE,23,C7,00,04,04,FE,23,C7,00,04,10,36
 190     DATA 23,C7,00,04,10,70,60,00,00,2A,23,FC,1B,40,03,05
 200     DATA 00,04,04,EE,23,FC,1B,40,03,02,00,04,04,FE,23,FC
 210     DATA 04,42,00,01,00,04,10,36,23,FC,04,42,00,01,00,04
 220     DATA 10,70,3C,3C,02,96,3A,3C,00,03,61,00,00,14,48,79
 230     DATA 00,00,01,00,3F,3C,00,09,4E,41,5C,8F,60,00,FF,FE
 240     DATA 3F,3C,00,00,3F,06,3F,3C,00,0A,2F,3C,00,04,00,00
 250     DATA 3F,05,3F,3C,00,04,4E,4D,DF,FC,00,00,00,0E,4E,75
 260     DATA 1B,45,48,20,79,20,41,20,49,4E,46,49,4E,49,54,41
 270     DATA 53,20,28,53,2F,4E,29,0D,0A,0A,0A,00,52,45,53,45
 280     DATA 54,20,59,20,43,41,52,47,41,20,45,4C,20,4A,55,45
 290     DATA 47,4F,00,00,00,00,00,22,92,00,00,00,00,00,00,00
 300     DATA"*
```

QUE NADIE

El programa ha sido realizado por los llamados BIT MAP BROTHERS, y desde luego les ha quedado muy bien. Los gráficos son muy buenos, parece que estes jugando con una máquina de bar. El sonido, aunque no es una maravilla, no está mal.

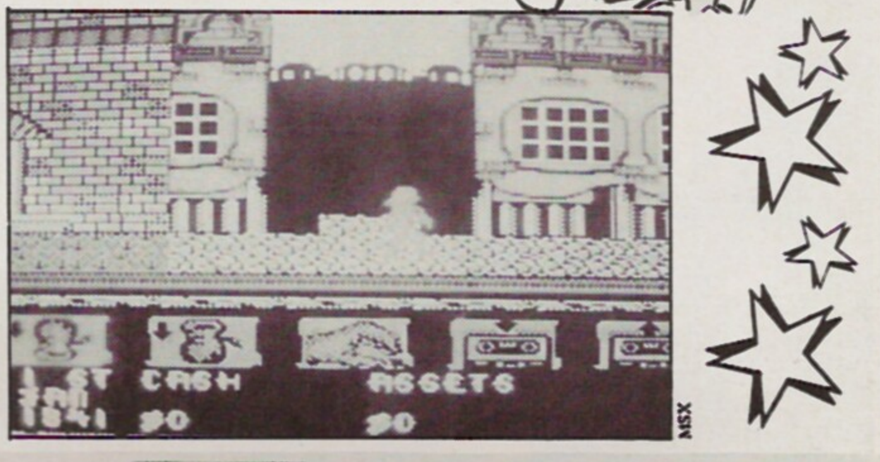
El programa está disponible en versiones ATARI ST Y AMIGA, pero parece ser que también habrá versiones para Spectrum y C64, a esperar tocan ●

Cargador Atari ST.

A continuación os proporcionamos un cargador de H y A infinitas. Tecleadlo con el ST BASIC y ejecutadlo, si hay algún error en las datas el programa os avisará.

Una vez tecleado, y ejecutado se creará en el disco un fichero-programa, llamado XENON.PRG que tendréis que ejecutar desde GEM; y este será el cargador. Cuando lo ejecutéis introducid el disco del XENON sin protección de escritura y responder a la pregunta.

Las H y A infinitas las tendréis que coger en la primera fase y a partir de entonces os durará para siempre ●

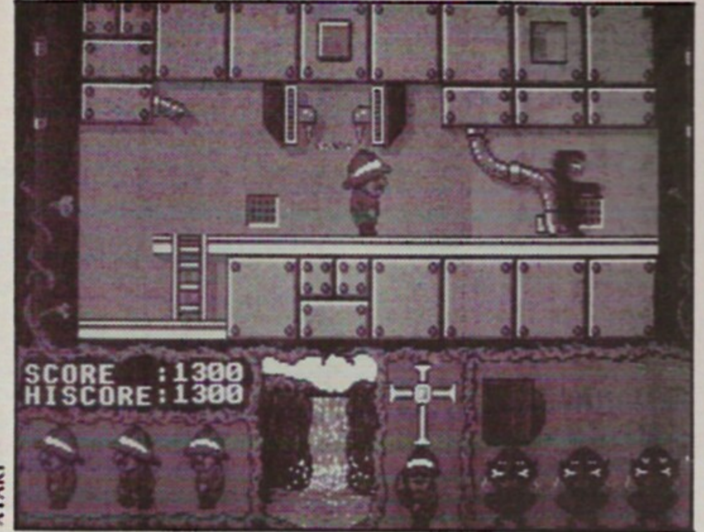


TAIPAN

```
2 '  ! Cargador para  TAIPAN !
3 '  !                       !
4 '  !      version MSX      !
5 '  !                       !
6 '  !  Por  Roni Van Ginkel !
7 '
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 17.1:PRINT"TAIPAN"
30 LOCATE 16.2:PRINT""
40 LOCATE 2.6:PRINT"  Siempre se gana en el restaurante   (1/256) y somos inmunes a las bombas,   motines y hambre (S/N)"::GOSUB 100
50 BLOAD"CAS:"
60 IF A(1)=0 THEN 90
70 FOR I=63000! TO 63047!:READ Q:POKE I.Q:NEXT
80 POKE 37658!.56:POKE 37659!.249
90 DEFUSR=37376!:D=USR(0)
100 B$="SsNn":PRINT"? ";
110 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$.A$):IF B=0 THEN 110
120 IF B<3 THEN A(1)=1
130 RETURN
140 DATA 62.0.50.12.164,62.6.50.22.164.62.255.50.23,164.62.24.50,251.163
150 DATA 33.96:249.17.232.103,1.9.0.237.176.33.232.103.34.94.123.195.192.111.62.
201.50.91.146.195.112.144
```

TERRAMEX






```
List of TERRAMEX.BAS

5      FULLW 2:CLEARW 2
10     OPEN "R",1,"TERRAMEX.PRG",16
20     FIELD 1,16 AS BIN$
30     A$="":FOR I=1 TO 16:READ X$:IF X$="*" THEN 60
40     A=VAL("&H"+X$):S=S+A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
50     LSET BIN$=A$:REC=REC+1:PUT 1,REC:GOTO 30
60     CLOSE 1:IF S<>17300 THEN PRINT "ERROR EN DATAS !!!":END
70     PRINT "O.K. !!":END
90     DATA 60,1A,00,00,01,18,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
100    DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2E,7C,00,07
110    DATA 00,00,3F,3C,00,20,4E,41,54,8F,A0,0A,33,FC,07,77
120    DATA 00,FF,82,5E,33,FC,00,00,00,FF,82,40,48,79,00,00
130    DATA 00,DC,3F,3C,00,09,4E,41,5C,8F,48,79,00,00,00,C2
140    DATA 3F,3C,00,09,4E,41,5C,8F,16,39,00,FF,FC,02,B6,3C
150    DATA 00,1F,67,00,00,0E,B6,3C,00,31,67,00,00,06,60,00
160    DATA FF,EB,61,00,00,14,48,79,00,00,00,FE,3F,3C,00,09
170    DATA 4E,41,5C,BF,60,00,FF,FE,3C,3C,00,78,3A,3C,00,02
180    DATA 61,00,00,2C,B6,3C,00,31,67,00,00,0E,33,FC,4E,71
190    DATA 00,04,05,42,60,00,00,0A,33,FC,53,00,00,04,08,42
200    DATA 3C,3C,00,78,3A,3C,00,03,61,00,00,04,4E,75,3F,3C
210    DATA 00,00,3F,06,3F,3C,00,0A,2F,3C,00,04,00,00,3F,06
220    DATA 3F,3C,00,04,4E,4D,DF,FC,00,00,00,0E,4E,75,56,49
230    DATA 44,41,53,20,49,4E,46,49,4E,49,54,41,53,20,28,53
240    DATA 2F,4E,29,0D,0A,0A,0A,00,1B,45,49,4E,53,45,52,54
250    DATA 41,20,44,47,53,43,4F,20,32,20,44,45,20,54,45,52
260    DATA 52,41,4D,45,58,0D,0A,0A,0A,00,52,45,56,45,54,20
270    DATA 59,20,43,41,52,47,41,20,45,4C,20,4A,55,45,47,4F
280    DATA 00,00,00,00,00,22,0E,2C,00,00,00,00,00,00,00,00
290    DATA *
```





MAS POKES



PINGO

```
1 ' ***********************************
2 ' *     Cargador  para  PINGO        *
3 ' *                                  *
4 ' *    Version PC-COMPATIBLES        *
5 ' *                                  *
6 ' *    Por   German  F. Garcia       *
7 ' ***********************************
8 '
10 OPEN "a:english.exe" AS #1 LEN=1
20 FIELD#1,1 AS A$
30 LSET A$=CHR$(&H90)
40 PUT#1,3188
50 PUT#1,3189
60 PUT#1,3190
70 PUT#1,3191
80 CLOSE
90 END
```

Pingo es un juego apasionante que mezcla estrategia y reflejos.





JET BIKE SIMULATOR



```
10 '***********************************
20 '*         CARGADOR PARA           *
30 '* J E T  B I K E  S I M U L A T O R*
40 '*       (Versión cassette)        *
50 '*         A M S T R A D           *
60 '***********************************
70 MEMORY &3000:LOAD"!"
80 POKE &3A76.&C3
90 POKE &3A77.&1F
100 POKE &3A78.&BE
110 'DATAS1
120 DATA F3.DD.21.00.BF.11
130 DATA 47.00.CD.67.BB.21
140 DATA 00.A4.22.44.BF.C3
150 DATA 00.BF.21.40.00.E5
160 DATA 21.00.BB.E5.C3.4B
170 DATA 3A.3E.45.32.4B.00
180 DATA 3E.99.32.4E.00.F3
190 DATA F1.C9.**
200 'DATAS2
210 DATA 3A.CE
220 DATA 66.FE.CD.28.18.AF
230 DATA 32.34.66.32.DD.68
240 DATA 32.BA.68.21.3C.A4
250 DATA 11.22.68.01.06.00
260 DATA ED.B0.C3.4E.65.AF
270 DATA 32.0A.6A.32.AF.67
280 DATA 32.2D.6A.3E.08.32
290 DATA 76.69.21.3C.A4.11
300 DATA 72.69.01.06.00.ED
310 DATA B0.C3.CE.66.E6.07
320 DATA 32.51.4C.18
330 FOR I=&BE00 TO &BE2B
340 READ A$:A=VAL("&"+A$)
350 POKE I.A:S=S+A:NEXT
360 IF S<>4534 THEN 440
370 RESTORE 210
380 FOR I=&A400 TO &A441
390 READ A$:A=VAL("&"+A$)
400 POKE I.A:S=S+A:NEXT
410 IF S=10820 THEN CALL &BE14
420 PRINT CHR$(7);"ERROR EN DATAS2"
430 END
440 PRINT CHR$(7);"ERROR EN DATAS1"
```

```
1 ' ------------------------------
2 ' | Cargador para HAPPY FRET   |
3 ' |            ^               |
4 ' |       version MSX          |
5 ' |                            |
6 ' |  Por  Roni Van Ginkel      |
7 ' ------------------------------
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 14.1:PRINT"HAPPY FRET"
30 LOCATE 13.2:PRINT"░░░░░░░░░░"
40 LOCATE 2.7:INPUT"Numero de vidas ":A(1)
50 BLOAD"cas:",1808
60 IF A(1)=0 OR A(1)>255 THEN 80
70 POKE 43830!.68:POKE 43831!.132
80 FOR I=43860! TO 43867!:READ Q:POKE I.Q:NEXT:POKE 43861!,A(1)
90 FOR I=43420! TO 43433!:READ Q:POKE I.Q:NEXT
100 SCREEN2:DEFUSR=43420!:D=USR(0)
110 DATA 62.5.50.39.163.195.0.163
120 DATA 33.16.170.17.0.131.1.88.2.237.176.195.0.131
```

MSX

HAPPY FRET

El tesoro del rey Mark se encuentra en Tintadel. El señor Fret, buscador de tesoros, ha entrado dentro de la ciudad para alcanzar este tesoro. Muy escaso es el argumento de este juego para los MSX; aunque los auténticos programas de entretenimiento son los más sencillos ●



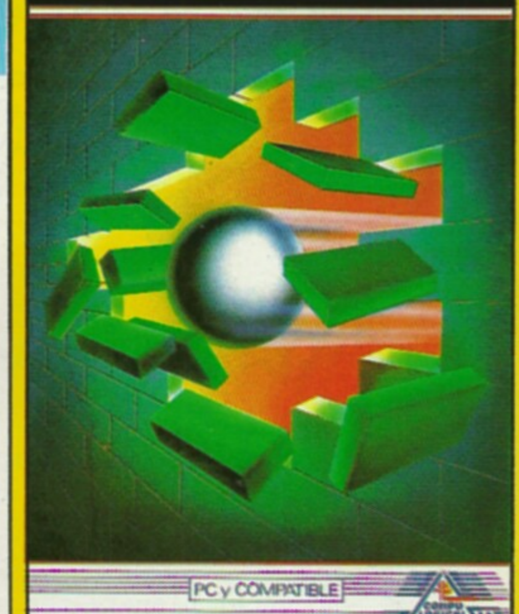
ZANAC

Un clásico entre los clásicos. Tal vez el mejor programa de marcianos que se haya visto para los ordenadores MSX. Zanac, ha sido y será uno de los juegos más adictivos por excelencia. Y es que siempre el planteamiento más sencillo es el más exitoso. En Zanac (la nave de combate encargada del desarraigo de elementos revolucionarios), deberemos destruir el cuartel general emplazado en un planeta enemigo. Distintos niveles que se habrán de superar acabando con las diferentes cúpulas de ojos de cada etapa. Pero para ello nada mejor que disponer de algunas facilidades. Ocultas las ayudas en las plataformas del suelo, podemos acceder a ellas disparando previamente y recogiendo las cápsulas que salen de allí. Estas cápsulas permiten obtener armas especiales, hasta un total de ocho; todas ellas muy complejas y con la aportación de un escudo de invulnerabilidad. Por otra parte, las escuadrillas de trios de enemigos esconden un disparo especial que transforma a Zanac en una poderosa nave con infinidad de fuego contínuo. Las sorpresas no se detienen en este juego. Pasar de unas pantallas a otras a través de un agujero negro, unos pequeños monstruos aportadores de una vida extra, etc., son algunas de las ventajas que nos depara el programa para no caer en la monotonía. Evidentemente, Zanac es el juego 10 que contagia por su extremada adicción y su perfección absoluta. Juego de Ponyca, distribuído por Compulogical ●

```
1 '  ┌─────────────────────────┐
2 '  | Cargador para   ZANAC   |
3 '  |                         |
4 '  |       version MSX       |
5 '  |                         |
6 '  | Por   Roni Van Ginkel   |
7 '  └─────────────────────────┘
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 17,1:PRINT"ZANAC"
30 LOCATE 16,2:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒"
40 LOCATE 2,6:PRINT"Sin problemas de carga (S/N)";:GOSUB 110
50 LOCATE 2,8:PRINT"Vidas infinitas (S/N)";:GOSUB 110
60 BLOAD"cas:"
70 IF A(1)=1 THEN POKE 58035!,1:POKE 58184!,201:POKE 58245!,201
80 IF A(2)=0 THEN 100
90 FOR I=58137! TO 58140!:READ Q:POKE I,Q:NEXT
100 DEFUSR=37856!:D=USR(0)
110 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN A(A)=1
140 RETURN
150 DATA 175,50,84,70
```



MSX

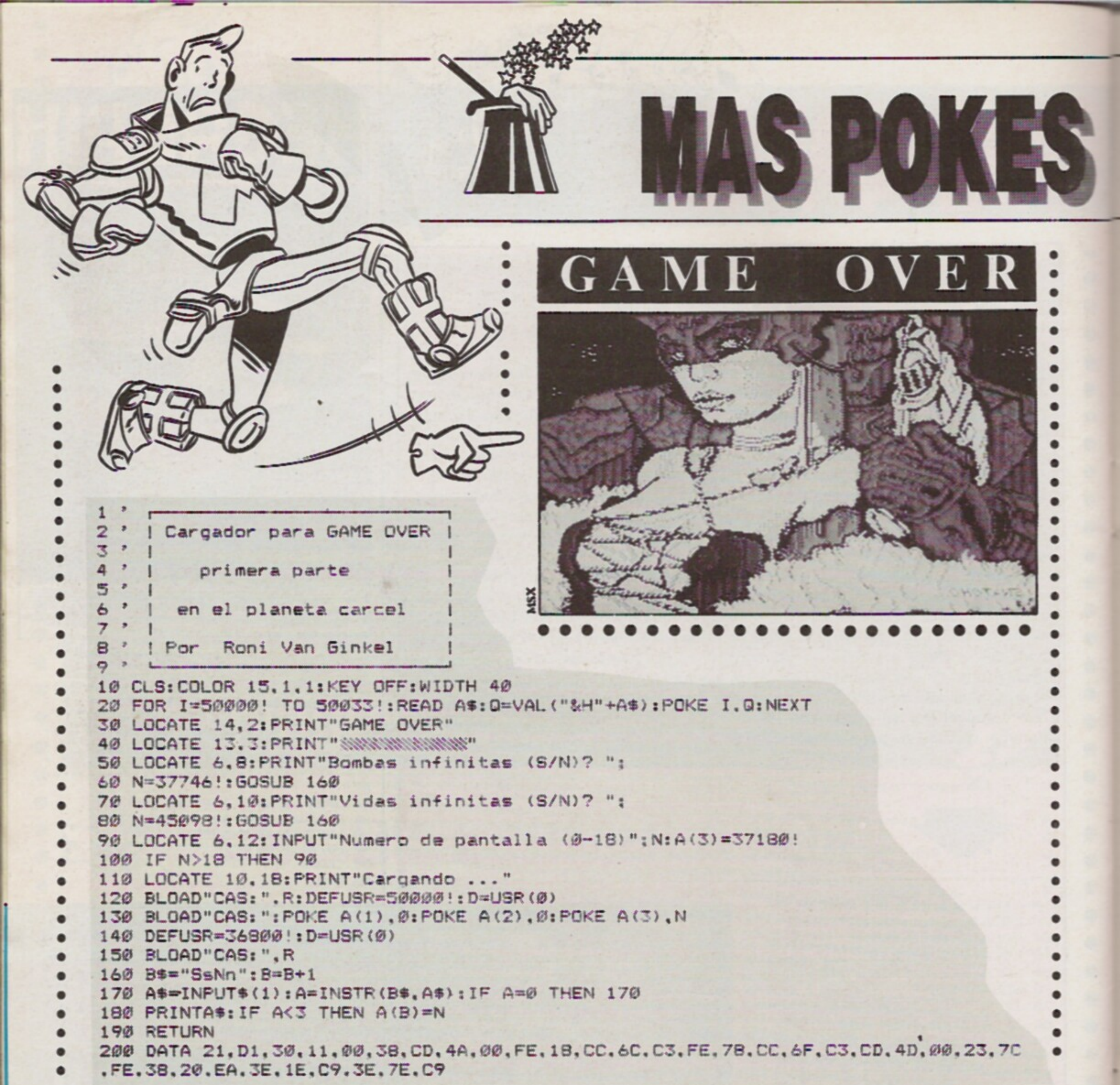


COMPATIBLE PC

```
1 ' *********************************
2 ' *     Cargador  para  MEGABRIX  *
3 ' *                               *
4 ' *     Version PC-COMPATIBLES    *
5 ' *                               *
6 ' *     Por   German  F. Garcia   *
7 ' *********************************
8 '
10 OPEN "a:mega.exe" AS #1 LEN=1
20 FIELD#1,1 AS A$
30 LSET A$=CHR$(&HEB)
40 PUT#1,1760
50 CLOSE
60 END
```

GAUNTLET II

```
10 '*************************************
20 '*          CARGADOR PARA            *
30 '*       G A U N T L E T  I I        *
40 '*        (Version cassette)         *
50 '*          A M S T R A D            *
60 '*************************************
70 DATA CD,18,BB,F5,21,70
80 DATA 01,11,87,92,3E,16
90 DATA CD,A1,BC,21,87,01
100 DATA 11,40,02,3E,A8,AE
110 DATA 77,23,1B,7A,B3,20
120 DATA F6,F1,FE,31,28,05
130 DATA 21,82,05,18,03,21
140 DATA 89,05,22,3D,03,C3
150 DATA B7,01,21,BC,20,36
160 DATA 03,18,05,21,38,23
170 DATA 36,C9,C3,A0,00
180 MODE 1:Y=0
190 FOR X=&550 TO &590
200 READ A$:A=VAL("&"+A$)
210 POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
220 IF Y<>&1504 THEN 240
230 CALL &550
240 PRINT CHR$(7);"ERROR EN LAS DATAS"
```



MAS POKES

GAME OVER

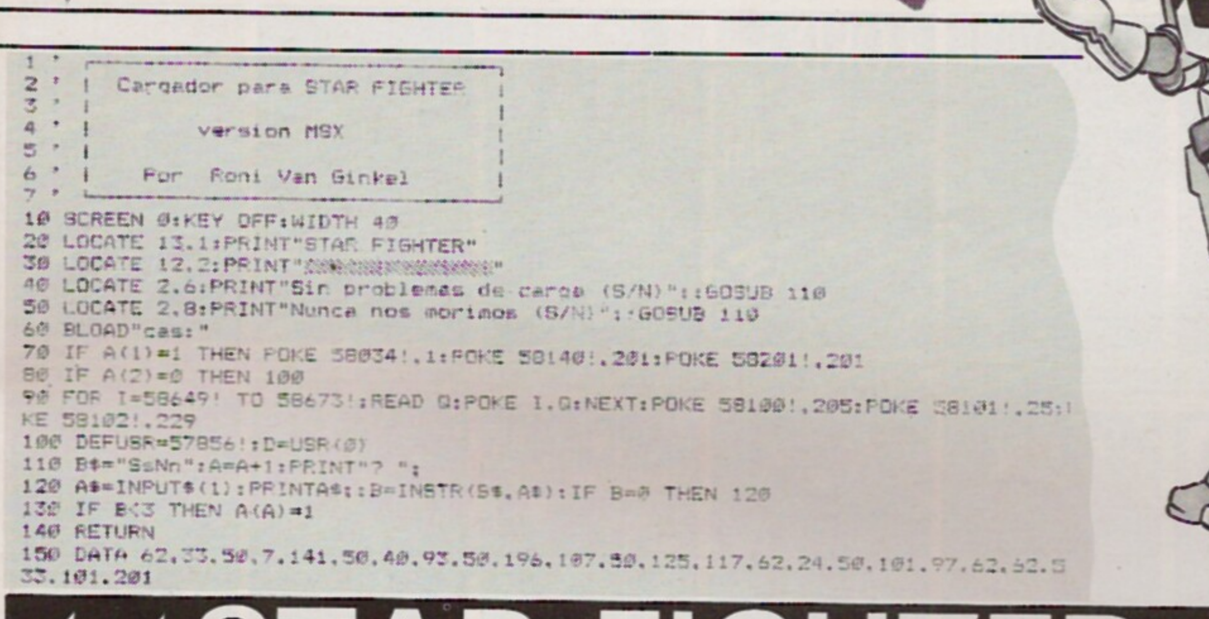
```
1 '  ┌─────────────────────────────┐
2 '  | Cargador para GAME OVER     |
3 '  |                             |
4 '  |     primera parte           |
5 '  |                             |
6 '  |   en el planeta carcel      |
7 '  |                             |
8 '  | Por  Roni Van Ginkel        |
9 '  └─────────────────────────────┘
10 CLS:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH 40
20 FOR I=50000! TO 50033!:READ A$:Q=VAL("&H"+A$):POKE I,Q:NEXT
30 LOCATE 14,2:PRINT"GAME OVER"
40 LOCATE 13,3:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
50 LOCATE 6,8:PRINT"Bombas infinitas (S/N)? ";
60 N=37746!:GOSUB 160
70 LOCATE 6,10:PRINT"Vidas infinitas (S/N)? ";
80 N=45098!:GOSUB 160
90 LOCATE 6,12:INPUT"Numero de pantalla (0-18)";N:A(3)=37180!
100 IF N>18 THEN 90
110 LOCATE 10,18:PRINT"Cargando ..."
120 BLOAD"CAS:",R:DEFUSR=50000!:D=USR(0)
130 BLOAD"CAS:":POKE A(1),0:POKE A(2),0:POKE A(3),N
140 DEFUSR=36800!:D=USR(0)
150 BLOAD"CAS:",R
160 B$="SsNn":B=B+1
170 A$=INPUT$(1):A=INSTR(B$,A$):IF A=0 THEN 170
180 PRINTA$:IF A<3 THEN A(B)=N
190 RETURN
200 DATA 21,D1,30,11,00,38,CD,4A,00,FE,18,CC,6C,C3,FE,78,CC,6F,C3,CD,4D,00,23,7C
,FE,38,20,EA,3E,1E,C9,3E,7E,C9
```

```
1 '  ┌───────────────────────────┐
2 '  | Cargador para  PICO PICO  |
3 '  |                           |
4 '  |       version MSX         |
5 '  |                           |
6 '  |   Por  Roni Van Ginkel    |
7 '  └───────────────────────────┘
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 14,1:PRINT"PICO PICO"
30 LOCATE 13,2:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
40 LOCATE 2,8:PRINT"Vidas infinitas (S/N)";:GOSUB 110
50 LOCATE 10,18:PRINT"Cargando ..."
60 FOR I=1 TO 500:NEXT
70 BLOAD"CAS:"
80 DEFUSR=50344!
90 IF P>0 THEN POKE 50689!,58
100 A=USR(0)
110 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN P=1
140 RETURN
```

PICO PICO

Esta es la historia de un caballero que pide la mano de la hija de un noble para casarse con ella. A cambio éste le hace prometer que le construirá un gran palacio a su hija. Construirlo, sin embargo, no será tarea nada fácil. Cantidad de arañas gigantescas entorpecen la labor. Solo hay una forma de acabar con ellas: disparar sobre ellas en repetidas ocasiones, o arrinconarlas con alguno de los bloques del palacio. Una línea similar a otros juegos, aunque por esta vez es Eaglesoft la creadora del programa. Compulogical distribuye la versión MSX ●





```
1 '
2 '  | Cargador para STAR FIGHTER   |
3 '  |                              |
4 '  |        version MSX           |
5 '  |                              |
6 '  |    Por  Roni Van Ginkel      |
7 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 13.1:PRINT"STAR FIGHTER"
30 LOCATE 12.2:PRINT"░░░░░░░░░░░░░"
40 LOCATE 2.6:PRINT"Sin problemas de carga (S/N)"::GOSUB 110
50 LOCATE 2.8:PRINT"Nunca nos morimos (S/N)"::GOSUB 110
60 BLOAD"cas:"
70 IF A(1)=1 THEN POKE 58034!.1:POKE 58140!.201:POKE 58201!.201
80 IF A(2)=0 THEN 100
90 FOR I=58649! TO 58673!:READ Q:POKE I.Q:NEXT:POKE 58100!,205:POKE 58101!.25:I
KE 58102!.229
100 DEFUSR=57856!:D=USR(0)
110 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$::B=INSTR(S$,A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN A(A)=1
140 RETURN
150 DATA 62,33.50,7.141,50,40,93,50,196,107,50,125,117,62,24,50,101,97,62,62.5
33.101.201
```

☆☆STAR FIGHTER☆☆

Entre una mezcla de simulador espacial y típico arcade masacra-marcianos se encuentra este juego de Eaglesoft. En él, observaremos, primeramente, el lanzamiento de una lanzadera espacial (despegue, orbita terrestre, velocidad, luz...). A continuación, un mapa nos permitirá desde seleccionar la opción de repostamiento hasta enfrentarnos con alguna base enemiga. Todo ello adornado con invasiones de meteoritos y aviones de combate a los que deberemos destruir. Para completar el grado de dificultad, un código secreto de una combinación de números sobre las bases enemigas acabarán transformando la aventura en un complejo juego de variaciones. De momento sólo está disponible para la versión MSX. Lo distribuye Compulogical ●

ACADEMY

```
10 '***********************************
20 '*        CARGADOR PARA            *
30 '*        A C A D E M Y            *
40 '*     (Versión cassette)          *
50 '*        A M S T R A D            *
60 '***********************************
70 DATA 21,09,BE,22,40,BF
80 DATA C3,02,BF,21,12
90 DATA BE,22,AF,00,C3,50
100 DATA 00,AF,67,6F,32
110 DATA F3,8C,22,47,A0,32
120 DATA EC,8B,C3,35,05,TIFFANY
130 FOR A=&BE00 TO &BE14
140 READ D$
150 D=VAL("&"+D$)
160 POKE A,D
170 NEXT A
180 READ D$
190 IF D$="TIFFANY" THEN RUN ":CALL &BE00
200 D=VAL("&"+D$)
210 POKE A,D
220 A=A+1
230 GOTO 180
```

```
10 '***********************************
20 '*        CARGADOR PARA            *
30 '*          P R O  S K I           *
40 '*      (Versión cassette)         *
50 '*        A M S T R A D            *
60 '***********************************
70 DATA F3.DD.21,00,BF.11
80 DATA 47.00,CD,67,BB.21
90 DATA 2C,BE,22,44,BF,C3
100 DATA 00,BF,21,40,00,E5
110 DATA 21,00,BB,E5,C3,E9
120 DATA 3A,3E,45,32,4B,00
130 DATA 3E,99,32,4E,00,F3
140 DATA F1,C9,AF,21,00,00
150 DATA 22,EC,7C,22,EE,7C
160 DATA 22,CF,7C,22,D1,7C
170 DATA 22,C1,7C,22,DE,7C
180 DATA C3,AB,7B,4A,41,59
190 MEMORY &3000:LOAD"!"
200 MODE 1:POKE &3A76.&C3
210 POKE &3A77,&1F
220 POKE &3A78,&BE
230 POKE &3B22,&4B
240 FOR I=&BE00 TO &BE47
250 READ A$:A=VAL("&"+A$)
260 POKE I,A:S=S+A:NEXT
270 IF S=7940 THEN CALL &BE14
280 PRINT CHR$(7);"ERROR EN LAS DATAS"
```

PROSKI

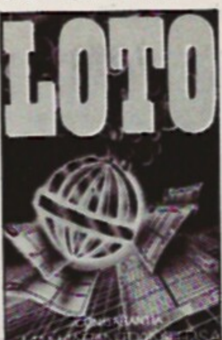
BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX

























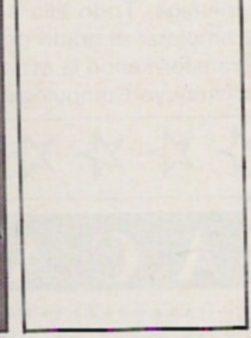












Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ SNAKE	Ptas. 600,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ FLOPPY	Ptas. 1.000,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette .... Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!



MAS POKES QUE NADIE

GAME OVER

```
1 '
2 '  Cargador para GAME OVER
3 '
4 '   segunda parte (65535)
5 '
6 '   en el planeta palacio
7 '
8 '   Por  Roni Van Ginkel
9 '
10 CLS:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH 40
20 FOR I=&H[illegible] TO &H[illegible]:READ A$:D=VAL("&H"+A$):POKE I,D:NEXT
30 LOCATE 15,2:PRINT"GAME OVER"
40 LOCATE 15,3:PRINT"[illegible]"
50 LOCATE 6,8:PRINT"Bombas infinitas (S/N)? ";
60 N=37684 :GOSUB 160
70 LOCATE 6,10:PRINT"Vidas infinitas (S/N)? ";
80 N=44785':GOSUB 160
90 LOCATE 4,12:INPUT"Numero de pantalla (0-22)";N:A(3)=[illegible]
100 IF N>22 THEN 90
110 LOCATE 10,16:PRINT"Cargando ...."
120 BLOAD"CAS:",R:DEFUSR=[illegible]:D=USR(0)
130 BLOAD"CAS:":POKE A(1),0:POKE A(2),0:POKE A(3),N
140 DEFUSR=[illegible]:D=USR(0)
150 BLOAD"CAS:",R
160 E$="SsNn":B=B+1
170 A$=INPUT$(1):A=INSTR(E$,A$):IF A=0 THEN 170
180 PRINTA$:IF A<3 THEN A(B)=N
190 RETURN
200 DATA 21,01,38,11,00,38,CD,4A,00,FE,18,CC,4C,C3,FE,78,CC,6F,C3,CD,4D,00,
23,7C,FE,38,20,EA,3E,1E,C9,3E,7E,C9
```

FRIGHTMARE

SPECTRUM

48 K

```
10 CLEAR 24499: BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLS
11 LOAD ""CODE 24500: POKE 24526,201: PRINT USR 24500
60 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: CLS
70 PRINT "¿VIDAS INFINITAS?"
71 PAUSE 0: LET A$=INKEY$: IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN POKE 44051,0
75 PRINT "¿QUE TRES OBJETOS QUIERES(1-6)?": INPUT A: INPUT B: INPUT C: IF A>6
OR B>6 OR C>6 THEN CLS : GO TO 75
76 POKE 49458,A: POKE 49459,B: POKE 49460,C
80 PRINT "Y POR ULTIMO,¿CUANTAS BALAS?(1- 20)?"
81 INPUT A: POKE 49461,A: POKE 49462,A: PRINT USR 49489
```

128 K

```
1 REM ?Juan Carlos Sanchez-88
5 PRINT "Cambia el disco y pulsa una     tecla...": PAUSE 0
10 CLEAR 24999: BORDER 0: PAPER 0: INK 0: POKE 23624,0: CLS
20 LOAD "fright1"CODE 16384: LOAD "bank"CODE 25000
30 POKE 25002,3: LOAD "f1"CODE 32768: RANDOMIZE USR 25000
40 POKE 25002,4: LOAD "f2"CODE 32768: RANDOMIZE USR 25000
50 LOAD "f3"CODE 49152: LOAD "f4"CODE 25088
60 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: CLS
70 PRINT "¿VIDAS INFINITAS?"
71 PAUSE 0: LET A$=INKEY$: IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN POKE 40088,0
75 PRINT "¿QUE TRES OBJETOS QUIERES(1-6)?": INPUT A: INPUT B: INPUT C: IF A>6
OR B>6 OR C>6 THEN CLS : GO TO 75
76 POKE 43240,A: POKE 43241,B: POKE 43242,C
80 PRINT "Y POR ULTIMO,¿CUANTAS BALAS?(1- 20)?"
81 INPUT A: POKE 43243,A: POKE 43244,A: PRINT USR 43295
```

CAPITAN SEVILLA

SPECTRUM



SPECTRUM

FASE 1

```
10 PAPER NOT PI: INK NOT PI: BORDER NOT PI: CLEAR VAL "24185"
15 POKE VAL "24186",VAL "49": POKE VAL "24187",VAL "254": POKE VAL "24188",VAL
"255": POKE VAL "24189",VAL "195": POKE VAL "24190",VAL "128": POKE VAL "24191"
,VAL "97"
50 LOAD "codigo 1"CODE : POKE 49756,174
55 POKE VAL "40203",VAL "0": POKE VAL "40204",VAL "0": POKE VAL "40101",VAL "1
"
60 RANDOMIZE USR VAL "24186"
```

FASE 2

```
1 REM ?Juan Carlos Sanchez-88
10 PAPER NOT PI: INK NOT PI: BORDER NOT PI: CLEAR VAL "24191"
50 LOAD "codigo 2"CODE
55 POKE VAL "40203",VAL "0": POKE VAL "40204",VAL "0": POKE VAL "40101",VAL "1
"
60 RANDOMIZE USR VAL "28672"
```





MAS POKES



FURY

```
  1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
  10 BORDER BIN : POKE VAL "24
624",BIN : POKE VAL "23693",BI
N : CLEAR VAL "24759
"
  20 LOAD ""SCREEN$
  40 LOAD ""CODE
  45 INPUT : INK 7;"Numero de
enemigos(1-20)",a: POKE VAL "3
3378",a
  46 POKE VAL "54426",VAL "90"
  50 RANDOMIZE USR 33264
```

MAD MIX

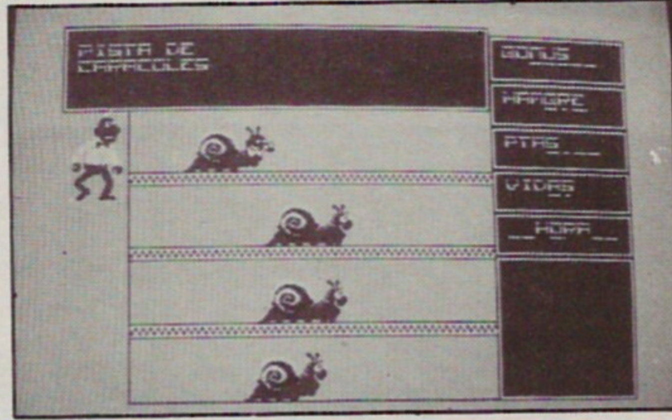
```
  1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
  5 CLEAR 24575: INPUT "Vidas
?(1-255)",a: INPUT "Puntos ini
ciales?(n$100)",b: I
NPUT "Fase de comienzo?",c
  7 PRINT "Introduce cinta or
iginal y pulsa una tecla..."
  10 BORDER 0: .NK 0: PAPER 0:
 CLS : LOAD "LOADER"CODE : POK
E 61392,201 : RANDOM
IZE USR 61366: POKE 39947,A: P
OKE 39953,(B/256): POKE 39952,
(INT (B/256))$(-256)
+B: POKE 39958,C: RANDOMIZE US
R 39906
```

MORTADELO Y FILEMON

```
  1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
  10 BORDER VAL "0": PAPER VAL
 "0": INK VAL "0": CLEAR VAL "
60415": LOAD ""CODE
 : LOAD ""CODE
  20 LOAD ""CODE : CLS : LOAD
""CODE : POKE VAL "50437",VAL
"0": POKE VAL "50438
",VAL "0": POKE VAL "50439",VA
L "0": POKE VAL "51168",VAL "0
": POKE VAL "51176",
VAL "0" : RANDOMIZE USR VAL "1
6384"
```

RASTAN 48 K

```
  1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
  20 CLEAR 38655: LOAD ""SCREE
```



Capitán Sevilla 1 (versión cassette) Carga el programa después de haberlo copiado y salvado en una cinta y pon a continuación la cinta original, con cuidado de que esté en la cara uno. (No carga pantalla) ●

Capitán Sevilla 2 (versión cassette) Copia el cargador para la versión dos del juego y ejecútalo, tras haberlo grabado en cinta. El código de acceso a la segunda parte es *574527*. Tendrás vidas y morcillas infinitas. (No carga pantall) ●

Frightmare (v sión disco): teclea el programa y grábalo en un disco virgen ya formateado, cárgalo o ejecútalo y sigue las instrucciones de pantalla. En la pregunta de los objetos que deseas llevar, introduce tres números seguidos cada uno de ENTER según la siguiente tabla: «1» pistola, «2» pistola, «3» cruz, «4» bolsa, «5» reloj, «6» flecha; otros valores no funcionarán bien. En la cantidad de balas introduce un número de 1 a 20 ●

FURY (cinta) Copia el programa, grábalo en una cinta virgen y ejecútalo, pon a continuación la cinta original. Cuando te pregunte sobre el número de enemigos pon un número de 1 a 20, pulsa después ENTER. El cargador te permite tener todo el dinero que quieras de una manera muy fácil, para ello el programa está modificado de manera que cada vez que compres un nuevo coche este no te costará nada y además el dinero se te sumará a tu cuenta, de manera que si necesitas más dinero sólo tienes que c mprar unos cuantos coches. El mejor coche es el ANONE ●

Mad Mix Game (versión cinta) Teclea el cargador y grábalo en una cinta o disco, cárgalo y ejecútalo, sigue las instrucciones en pantalla. Un poke adicional para hacerlo más difícil es POKE 39963, 33:POKE 24639,255 ●

Mortadelo y Filemón (cinta) Copia y ejecuta el cargador y sigue las instrucciones. Se incluyen pokes para vidas infinitas y cosas gratis ●

Renaud (versión disco) Copia el programa y grábalo en un disco con espacio. Cárgalo y ejecútalo y sigue las instrucciones de la pantalla. Te permitirá que no te maten y tener siempre dinero ●

RASTAN 48 Copia el programa y grábalo en una cinta virgen, cárgalo y ejecútalos cuando desees tener vidas infinitas y energía siempre antes que el juego (cárgalo y pon después la cinta original en el cassette). Sigue las instrucciones en pantalla. En la versión de 48 puedes cargar la fase que quieras para comenzar aunque sea la última ●

RASTAN 128 (cinta) Realizar las mismas operaciones que para 48k pero introduce en el cassette la cara de 128k ●

QUE NADIE



```
N$ : LOAD ""CODE
   30 PRINT "Vidas infinitas?":
 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a$
="s" THEN POKE 55629
,0: POKE 55630,0: POKE 55631,0
: GO TO 32
   31 INPUT "No.vidas iniciales
?(1-255)",a: POKE 64269,a
   32 PRINT "Energia infinita?"
: PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a
$="s" THEN POKE 5525
5,0
   35 LIST USR 65280
```

RENAUD 128 K

```
    1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
    5 PRINT "Inserta el disco o
riginal y pul-sa una tecla..."
: PAUSE 0
   10 CLEAR 24831: BORDER 0: PA
PER 0: INK 0: POKE 23624,0: CL
S
   20 LOAD "renaud1"SCREEN$ : L
OAD "renaud2"CODE 24832: PAUSE
 125: POKE 52983,0:
POKE 60304,88: LIST USR 51200
```

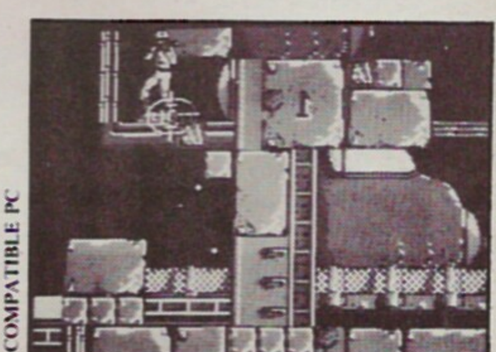
RASTAN 128 K

```
    1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
   20 CLEAR 38655: LOAD ""SCREE
N$ : LOAD ""CODE
   30 PRINT "Vidas infinitas?":
 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a$
="s" THEN POKE 55444
,0: POKE 55445,0: POKE 55446,0
: GO TO 32
   31 INPUT "No.vidas iniciales
?(1-255)",a: POKE 64837,a: POK
E 38685,a
   32 PRINT "Energia infinita?"
: PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a
$="s" THEN POKE 5507
0,0
   35 LIST USR 65280
```

BOB MORANE - SCIENCE FICCION 1



COMPATIBLE PC



COMPATIBLE PC

```
10 'Cargador de vidas para
20 'BOB MORANE - SCIENCE FICTION 1
30 '(C)1988 JORDI MAS
40 '
50 DEF SEG=&H7000:' Si tienes menos de 640
k cambia este numero por otro inferior
60 RESTORE
70 CLS
80 PRINT "Inserte el disco original sin pr
oteccion contra escritura y pulse 'A'"
90 A$=INKEY$:IF A$<>"a" AND A$<>"A" THEN 9
0
100 S=0:FOR F=0 TO 371:READ A:S=S+A*A:POKE
 256+F,A:NEXT F:CLS
110 IF S<>5082498! THEN PRINT"ERROR: en li
neas data, revisalas!":STOP
120 H=256:CALL H:PRINT:PRINT:C=PEEK(596):D
=PEEK(598)
130 IF C=2 AND D=1 THEN PRINT "Fichero P1.
COM no encontrado":STOP
140 IF C=0 AND D=0 THEN PRINT " Pokes Inst
alados ":SHELL "TATOU.COM":STOP
150 PRINT "Error desconocido. ":STOP
160 DATA  46, 140, 30, 115, 2, 46, 140, 6,
 117, 2, 46, 140, 22, 119, 2
170 DATA  46, 163, 123, 2, 46, 137, 22, 12
7, 2, 46, 137, 14, 125, 2, 46
180 DATA  137, 30, 129, 2, 46, 137, 54, 13
1, 2, 46, 137, 62, 133, 2, 46
190 DATA  137, 46, 121, 2, 46, 137, 38, 13
5, 2, 140, 200, 142, 192, 142, 216
200 DATA  184, 0, 61, 141, 22, 87, 2, 205,
 33, 115, 3, 233, 238, 0, 139
210 DATA  216, 83, 185, 144, 153, 141, 22,
 137, 2, 180, 63, 205, 33, 115, 3
220 DATA  233, 232, 0, 141, 54, 137, 2, 46
, 198, 132, 175, 24, 255, 180, 60
230 DATA  51, 201, 141, 22, 87, 2, 83, 205
, 33, 115, 3, 233, 193, 0, 139
240 DATA  216, 180, 64, 185, 144, 153, 141
, 22, 137, 2, 205, 33, 115, 3, 233
250 DATA  188, 0, 180, 62, 205, 33, 115, 3
, 233, 166, 0, 141, 22, 94, 2
260 DATA  51, 201, 180, 60, 205, 33, 115,
3, 233, 151, 0, 139, 216, 180, 64
270 DATA  185, 144, 153, 141, 22, 137, 2,
205, 33, 115, 3, 233, 146, 0, 91
280 DATA  180, 62, 205, 33, 114, 126, 141,
 22, 101, 2, 51, 201, 180, 60, 205
290 DATA  33, 114, 114, 139, 216, 180, 64,
 185, 144, 153, 141, 22, 137, 2, 83
300 DATA  205, 33, 114, 111, 91, 180, 62,
205, 33, 114, 91, 141, 22, 108, 2
310 DATA  51, 201, 180, 60, 205, 33, 114,
79, 139, 216, 180, 64, 185, 144, 153
320 DATA  141, 22, 137, 2, 83, 205, 33, 11
4, 76, 91, 180, 62, 205, 33, 114
330 DATA  56, 46, 161, 123, 2, 46, 139, 46
, 121, 2, 46, 139, 22, 127, 2
340 DATA  46, 139, 14, 125, 2, 46, 142, 30
, 115, 2, 46, 142, 6, 117, 2
350 DATA  46, 139, 54, 131, 2, 46, 139, 62
, 133, 2, 46, 142, 22, 119, 2
360 DATA  46, 139, 30, 129, 2, 46, 139, 38
, 135, 2, 144, 203, 177, 1, 46
370 DATA  163, 84, 2, 46, 136, 14, 86, 2,
235, 187, 177, 4, 46, 163, 84
380 DATA  2, 46, 136, 14, 86, 2, 235, 174,
 32, 145, 0, 0, 0, 80, 49
390 DATA  46, 67, 79, 77, 0, 80, 50, 46, 6
7, 79, 77, 0, 80, 51, 46
400 DATA  67, 79, 77, 0, 80, 52, 46, 67, 7
9, 77,0,0
```

MAS POKES QUE NADIE

SCOOBY DOO — AMSTRAD

```
10 '****************************************
20 '*           CARGADOR PARA              *
30 '*         S C O O B Y   D O O          *
40 '*          (Versión disco)             *
50 '*           A M S T R A D              *
60 '****************************************
70 OPENOUT "X":MEMORY &5DB
80 LOAD "SCOOBY":POKE &657,&C3
90 POKE &658,0:POKE &659,5
100 FOR I=&500 TO &50C:READ W$
110 POKE I,VAL ("&"+W$):NEXT
120 CALL &5DC
130 DATA AF,32,A1,79,32,A2,79
140 DATA 32,A3,79,C3,E8,66
```

THRUST — AMSTRAD

```
10 '************************************
20 '*          CARGADOR PARA           *
30 '*           T H R U S T            *
40 '*        (Versión cassette)        *
50 '*          A M S T R A D           *
60 '************************************
70 DATA 2A,00,9F,22,38,BD,CD,37
80 DATA DB,3E,F7,32,C1,3C,3E,C3
90 DATA 21,1F,9E,32,30,00,22,31
100 DATA 00,CD,00,4F,C3,00,3C,3E
110 DATA 99,32,66,71,21,3E,04,22
120 DATA 3F,43,C3,00,70,C9,2A,38
130 DATA BD,22,00,9F,21,EE,99,22
140 DATA 38,BD,3E,C3,21,00,9E,32
150 DATA 19,BD,22,1A,BD,C3,00,36
160 DATA C3,00,9E
170 MEMORY &2000:BORDER 0:MODE 1
180 N=0:FOR X=&9E00 TO &9E4A
190 READ A$:POKE X,VAL ("&"+A$)
200 N=N+VAL ("&"+A$):NEXT X
210 IF N<>6737 THEN PRINT CHR$(7):"ERROR EN LAS DATAS":END
220 LOAD "THRUST1":CALL &9E2E
```

HUNDRA

```
1 '
2 '  | Cargador para HUNDRA    |
3 '  |                         |
4 '  | Por  Roni Van Ginkel    |
5 '
6 '
10 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:WIDTH 40:KEY OFF
20 LOCATE 17,1:PRINT"HUNDRA"
30 LOCATE 16,2:PRINT"████████"
40 LOCATE 8,8:PRINT"Vidas infinitas (S/N)? ";
50 N=41181!:GOSUB 170
60 LOCATE 8,11:PRINT"Energia infinita (S/N)? ";
70 N=42064!:GOSUB 170
80 LOCATE 8,14:INPUT"Numero de vidas ";N:A(3)=38425!
90 FOR I=1 TO 1000:NEXT
100 SCREEN 2
110 FOR I=1 TO 3
120 BLOAD"CAS:",R
130 BLOAD"CAS:"
140 NEXT
150 POKE A(1),0:POKE A(2),33:POKE A(3),N
160 DEFUSR=&H8383:A=USR(0)
170 B$="SsNn":B=B+1
180 A$=INPUT$(1):A=INSTR(B$,A$):IF A=0 THEN 180
190 PRINTA$
200 IF A<3 THEN A(B)=N
210 RETURN
```

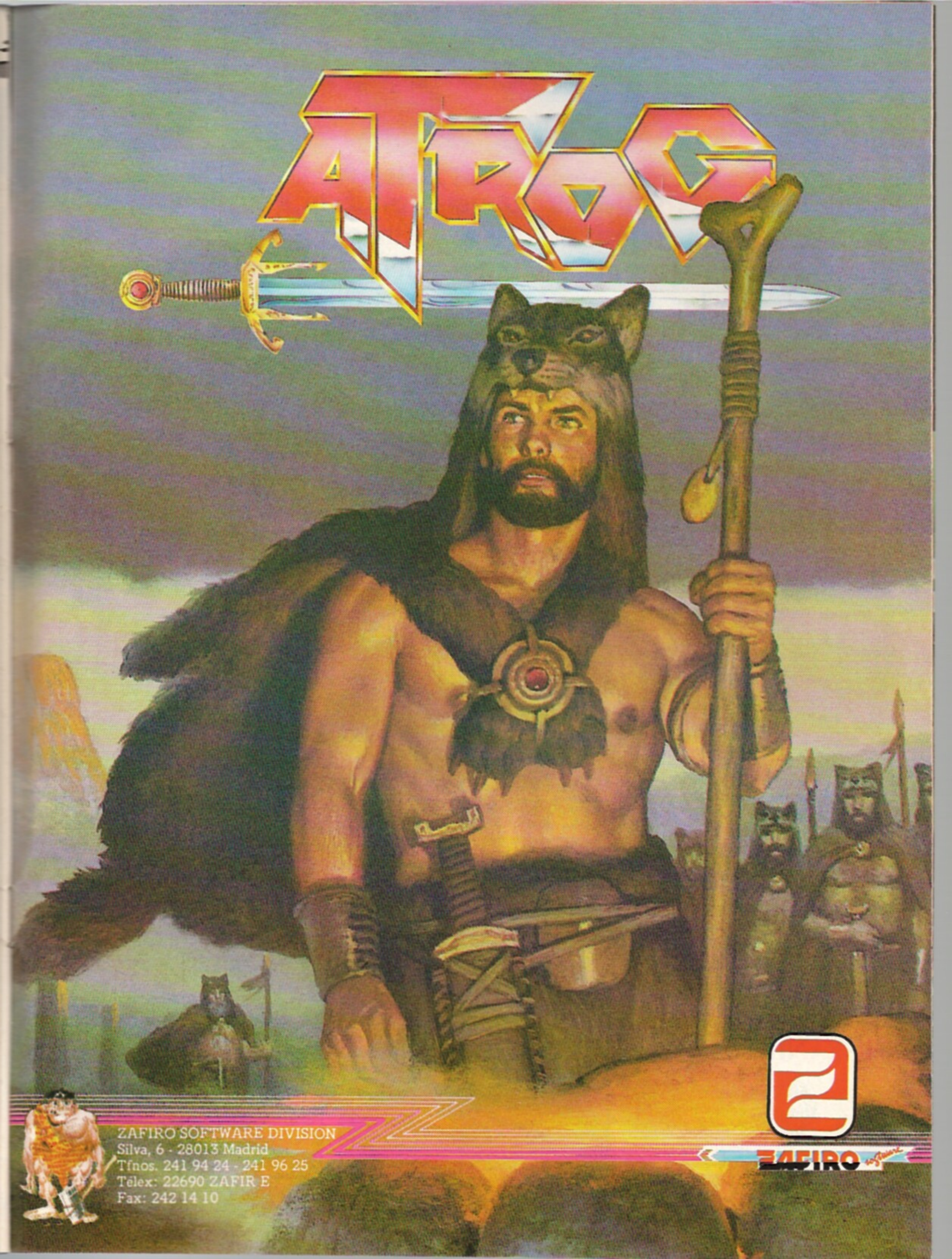
BMX SIMULATOR — AMSTRAD



```
10 '************************************
20 '*          CARGADOR PARA           *
30 '*    B M X   S I M U L A T O R     *
40 '*        (Versión cassette)        *
50 '*          A M S T R A D           *
60 '************************************
70 DATA 21,35,BF,36,CD,23
80 DATA 36,34,23,36,BE,C3
90 DATA 00,BF,21,E2,39,36
100 DATA C3,23,36,24,23,36
110 DATA BE,21,40,00,E5,21
120 DATA 00,BB,E5,C3,B7,39
130 DATA E5,21,91,01,36,8C
140 DATA 23,36,43,23,36,F9
150 DATA E1,F1,F3,C9,21,59
160 DATA DC,36,00,21,00,C0
170 DATA C9
180 Y=0:MEMORY &2000
190 FOR X=&BE00 TO &BE3C
200 READ A$:A=VAL("&"+A$)
210 POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
220 IF Y<>&18CD THEN 200
230 LOAD "BMX":CALL &BE0E
240 PRINT CHR$(7):"!!Te has equivocado en las datas!!"
```






ATROG
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
ZAFIRO



Un tema que, sin duda alguna, despierta gran interés son los arcades de salón. Estas máquinas, además de ser la plataforma de lanzamiento para muchas conversiones de ordenador, son los juegos más espectaculares. Por ello hemos visto conveniente crear una sección fija dedicada a este género. Para introducirnos dentro de este apasionante mundo Carlos Mesa y su equipo se trasladaron hasta la capital de los arcades, Salou, donde hicieron el siguiente reportaje.

INTRODUCCION

ARCADE reportaje de Carlos Mesa

Salou (Tarragona) es una ciudad costera que alberga durante la temporada estival a cientos de miles de turistas llegados de todas partes del mundo. Salou, por otra parte, intenta ofrecer una serie de entretenimientos y diversiones que distraigan en gran medida a toda la gran concurrencia turística de estos meses veraniegos. Por ese motivo, esta ciudad de la costa Dorada, hoy por hoy puede vanagloriarse de ofrecer una feria fija durante todo el año. Una feria que responde con un gran espectáculo sobre las mejores distracciones y que, añade cómo no, el hecho de disponer de las más increíbles máquinas arcades que jamás se hayan podido ver. Todo el conjunto de arcades de salón ocupa una extensión de miles de metros cuadrados, un sueño fantástico para el amante de este tipo de máquinas. Por ese motivo casi podríamos decir que, actualmente, Salou es (en el territorio nacional) la capital de los arcades por excelencia.

PASEANDO...

Un breve recorrido por las instalaciones del gran salón recreativo que es el paseo marítimo de Salou nos permite observar un pequeño detalle: los arcades más vistosos y concurridos son las máquinas de la compañía SEGA. Aunque, si hubiese que concretar con exactitud, cabría decir que cuatro son los títulos de SEGA sobre los juegos más famosos del presente año. Estos cuatro programas son los que a continuación comentamos.



La feria de Salou, como se aprecia en la foto es una atracción permanente.

OPERACION WOLF

Operation Wolf es sin dudarlo, el juego más conocido y uno de los títulos punteros durante mucho tiempo (además desde que Ocean tiene prevista su conversión para los ordenadores domésticos).

En este adictivo arcade habrás de adoptar el papel de un mercenario al que se le ha asignado la difícil misión de rescatar a un grupo de rehenes políticos en un país asolado por la guerra. Para ello serás lanzado en paracaídas sobre este territorio, dotado tan sólo de un arma lanza-granadas y una ametralladora. Seis serán los niveles a sobrepasar.

Nivel 1. Una vez has tomado contacto con el suelo, una serie interminable de enemigos irán apareciendo en pantalla. Por otro lado, este nivel comienza a complicarse en el momento en que soldados paracaidistas van cayendo del cielo disparando sus armas. Proseguirá la lucha contra varios helicópteros que requerirán granadas para destruirlos o unas ráfagas





Operation Wolf es noticia de nuevo, en la actualidad, por la pronta conversión a los sistemas de ordenadores domésticos.



muy seguidas. De todas formas habrá que poner extremada precaución contra los soldados perdidos que se acercan disparando a quemarropa. Reflejos, sobre todo, serán la tónica general para concluir este nivel-relámpago.

Nivel 2. En este escenario sobre la jungla los enemigos se encontrarán escondidos tras los árboles.˚Aparte, una serie de lanchas paramilitares bajarán por el río disparando a diestro y siniestro. Tanques blindados y otros vehículos te sorprenderán al final de este nivel, donde deberás reponerte de energía si deseas terminarlo.

Nivel 3. La entrada a un pueblo de nativos es muy similar al primer nivel. Aquí se han de tomar medidas contra la bomba antitanque que será lanzada contra tí. Detalle curioso es el hecho de que este nivel coincide con un nivel extra que surge si terminas con demasiada antelación el nivel uno.

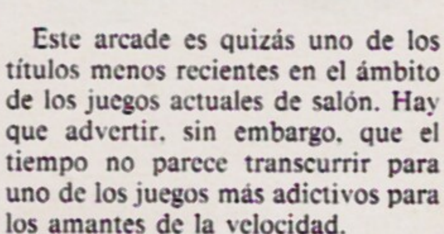
Nivel 4. La sección del almacén de pólvora. El retorno de los helicópteros, conjuntamente con carros acorazados y tanquetas, nos harán la vida imposible en una escena muy dura y que precisará de un fuego estratégico y concentrado. Vigila constantemente la munición.

Nivel 5. En este escenario del campo de concentración se necesitará, más que un fuego indiscriminado, una cuidada puntería, ya que la guerrilla llevará chalecos anti-balas. El único punto débil será la cabeza. Habrá que apuntar, entonces, hacia las partes superiores de los soldados enemigos, controlando además el suministro de munidicón. Este es un nivel estratégico que requerirá mucha pericia, incluso, para rescatar y liberar a los rehenes que estarán fuertemente custodiados.

Nivel 6. Este nivel da la casualidad de que es el aeropuerto, y es aquí donde comienza la parte más complicada de esta aventura. Algunos no sabrán ni lo que está ocurriendo. El problema es el siguiente: al llegar hasta este punto con tu grupo de rehenes liberados, toda la guerrilla se ha movilizado hasta el aeropuerto para impedir tu fuga. En esta sección se te arrojará de todo: una especie de recopilación de los niveles anteriores. La culminación, antes de penetrar en el avión preparado para la fuga, llegará hasta el enfrentamiento cara a cara con el coloso helicóptero del final –el Monstruo de la Guerra–. ¡Pon tus relfejos y capacidad al límite!

Consejos prácticos para concluir el juego. Si deseas terminar con buen término la aventura, varias serán las consideraciones a tener en cuenta. Primero, has de saber que este juego esconde algunas sorpresas. Estas se refieren a encontrar botellas que contengan munición, granadas, energía extra o vidas extra. Algunas son fáciles de ver mientras que otras están escondidas tras cuervos, gallinas, cerdos, aves, cargadores, cocos, etc. Previamene se disparará a estos objetos para que nos descubran el contenido oculto. Más consejos están basados en controlar muy de cerca el marcador de energía que se encuentra situado en forma de escala vertical en la pantalla. Para ello, habrás de disparar continuamente a las botellas de energía prescindiendo de todo el fuego que se nos arroje. Un último detalle, procura no matar a los civiles que surgen de imprevisto (madres con hijos, niños, enfermeros y camilleros, etc.) ya que éstos restan energía al marcador.

OUT RUN



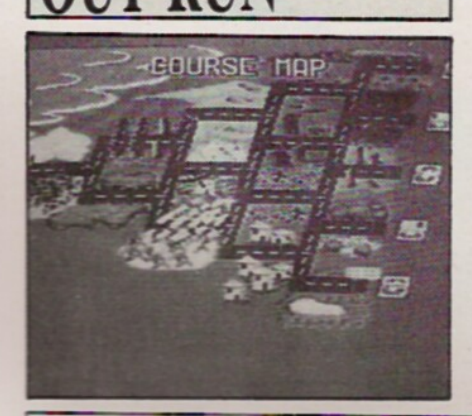
Este arcade es quizás uno de los títulos menos recientes en el ámbito de los juegos actuales de salón. Hay que advertir, sin embargo, que el tiempo no parece transcurrir para uno de los juegos más adictivos para los amantes de la velocidad.

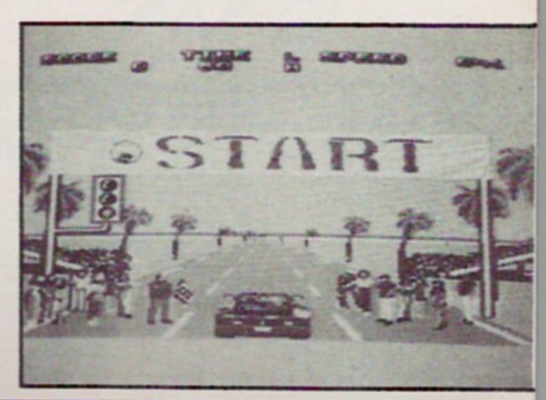
Out Run consiste en llegar a cualquiera de las cinco metas de que consta este particular rallye antes de un tiempo estipulado para cada una de las etapas.

Una sensación de realidad y movimiento (si estás probando la versión que incorpora el automóvil) te invadirá al tener entre tus manos el volante de mando. Cuando sientas las curvas y sus derrapes te darás cuenta de que estás manejando un vehículo real que incorpora un cambio de marchas con dos velocidades, acelerador y freno. Los cambios de velocidad se efectuarán cuando con la primera marcha alcances una velocidad que rompe los 170 km/h. Ten cuidado de no utilizar frecuentemente el freno. Un exceso de frenada puede costarte unos segundos preciosos.

Entre los detalles que incorpora este juego cabe señalar el hecho de la selección de música entre tres temas que aparecen en la sintonía de nuestra radio: lluvia de sonido mágico, brisa susurrante, y el romper de las olas.

Pero retornando de nuevo al juego hay que decir que el control de tiempo durante las sucesivas fases del mismo es la parte más a tener en cuenta. Tiempo que se irá acumulando a medida que sobrepasemos las





Los juegos de Sega, tanto para las versiones arcade como otras, son una auténtica maravilla recreativa.



distintas etapas (cinco metas con cinco recorridos). Las cinco metas son las siguientes: A-viñedos, B-valle de la muerte, C-colina de la desolación, D-autopista, E-orilla del lago. Y los diferentes escenarios son los siguientes: entrada, desierto, terreno desértico, viñedo, montañas, vieja capital, valle de la muerte, cañón del Diablo, montañas nubosas, ciudad al lado del mar, orilla del lago, colina de la desolación, campo de trigo, y autopista.

Como dato anecdótico, señalaremos la bronca recibida por parte de nuestra compañera-copiloto cuando nos estrellemos fuera de la calzada.

Un dato ultimísimo: al finalizar cualquiera de las metas tiene su gracia la entrega del trofeo, puesto que va a parar a manos de la compañera mientras que tú te rascas la cabeza sin comprender. No te preocupes, ella te compensará con un beso.

Consejos prácticos para concluir el juego. La parte más difícil para los iniciados en este arcade tiene lugar cuando, en la primera fase, no somos capaces de superar una curva triple, a mitad del mismo. El truco para evitarla es bien sencillo, tan sólo debemos saber que se encuentra al principio de las casetas, y que debemos pasar esta triple curva con la velocidad lenta y prescindiendo del tiempo. El resto del juego está basado en no pisar nunca el pedal de freno, acumular una gran cantidad de tiempo en la primera fase, y en soltar el acelerador de vez en cuando para sobrepasar las curvas más pronunciadas.

AFTER BURNER



¿Te ves capaz de enfrentarte en combates aéreos a toda clase de enemigos durante la dieciocho fases de que consta el juego, recoger los planos secretos y volver al portaaviones SEGA?

AFTER BURNER

Este arcade ha demostrado ser una atracción permanente. En primer lugar debido a que este juego está basado en el manejo de un F-14, y como tal, va acompañado de una carcasa con movimiento. Es decir, una vez subamos a la máquina tendremos la sensación de haber penetrado en la carlinga de un avión de caza. Los movimientos incluso nos sorprenderán, ya que la línea del horizonte cambiará a cada giro o bucle del F-14 con un desplazamiento de balanceo de la propia máquina.

En segundo lugar hay que comentar que el argumento de la historia es excelente. Para introducirnos dentro de la misión suicida, un perfil de la misma nos indicará cuáles son las indicaciones previas del simulador.

Perfil. Nos encontramos en la presente época, a bordo del portaaviones SEGA ENTERPRISE, en algún punto de un recóndito mar. Como capitán de escuadrilla estás en posesión de uno de los aviones más rápidos que jamás se hayan fabricado. Tu aparato es un «Thunder Cat» F-14, un avión de caza capaz de alcanzar velocidades de hasta Mach 2, con una potencia de fuego ilimitada y una computadora de combate que incorpora los últimos adelantos tecnológicos.

La misión. En la pantalla de tu computadora aparece el nombre clave de tu misión: After Burner. A continuación de este mensaje, una serie de premisas irán apareciendo en pantalla con la explicación del porqué de tu misión. Atento pues, el







enemigo ha desarrollado los planos de un arma que revolucionará al mundo libre. Estos planos han sido distribuidos y escondidos en dos lugares estratégicos. El Servicio de Inteligencia Naval ha descubierto estos dos lugares; sin embargo, necesita de alguien como tú para recoger estos planos. El enemigo, por su parte, ya se ha enterado de tu misión y se ha preparado para recibirte como te mereces.

Objetivo. Finalizar dieciocho etapas de combate aéreo, encontrar en el último nivel a los camiones que transportan los planos, recogerlos, y volver intacto al portaaviones. Tarea, arduo difícil y complicada.

Ayudas. El F-14 dispone de una mira de seguimiento automático de los misiles, cuyo objetivo es perseguir y apuntar sin fallo de error al enemigo que se aproxima. Incorpora además, un radar blanco con indicaciones rojas del enemigo en pantalla, y rojas desmarcadas cuando el enemigo se aproxima por los flancos. La última ayuda consiste en una arma denominada cañón de Vulcano, con un número ilimitado de disparos de 20 mm.

Enemigos. Cinco son los modelos aéreos que nos harán la vida imposible durante el transcurso del juego. Interceptores de cazas supersónicos, los Dragonfly (cazas), los V/Stoll (cazas de despegue vertical, como los utilizados en la guerra de las Malvinas), Bearmax o helicópteros cañoneros, y Grantanoff o fortalezas volantes –que solamente se destruirán apuntando a los misiles de debajo de las alas.

Final. Si logras superar la etapa 18, el F-14 te transportará directamente al portaaviones SEGA ENTERPRISE. Una vez hayas finalizado el aterrizaje las palabras «MISION COMPLETA» aparecerán en pantalla. He ahí su final.

Consejos prácticos para concluir el juego. El único consejo a seguir para concluir con buen término la misión, consiste en no cesar de movernos en las diversas etapas. Para ello, habremos de saber correctamente cómo efectuar bucles y rizos en un momento determinado. No dejes de dar vueltas continuas y es probable que termines la misión. Ah, otra cosa, procura abastecerte de combustible en cuanto que surjan los aviones de reabastecimiento.

THUNDER BLADE

Después del éxito logrado por After Burner, la original compañía SEGA continua en la brecha con uno de los simuladores aéreos más vistosos de los últimos tiempos. En este caso se trata de un helicóptero llamado Thunder Blade (muy similar al Trueno Azul de la serie televisiva), con la misma fórmula de After Burner, y ya convertido en el número uno de los mejores arcades de este año.

Con Thunder Blade se pueden disfrutar de dos versiones de máquina: una en la que dispondremos de un singular movimiento al ascender sobre una máquina con apariencia de helicóptero, y otra segunda versión, reducida, para ocupar el más mínimo espacio.

Los movimientos de esta máquina van relacionados con el mando del mismo. Su palanca de mandos nos permite movimientos de giro a izquierda o derecha que irán acompasados de todo el cuerpo, al mismo tiempo que gira a su vez la máquina.

Dos serán las armas incorporadas por este helicóptero de combate: un cañón ametralladora, y unos misles aire-aire o aire-tierra. Por otra parte, la perspectiva a seguir en el transcurso del juego será la simulada desde la carlinga del aparato o desde una visión de pájaro. Esta sucesión de perspectivas serán alternativas en las sucesivas fases de la aventura.

Poco se puede decir todavía de este increíble juego, puesto que todavía se desconocen muchas facetas del mismo –al ser un título reciente. De momento, no podemos hablar del objetivo final ni del resultado del mismo. Esperamos compensarlo en un próximo número.

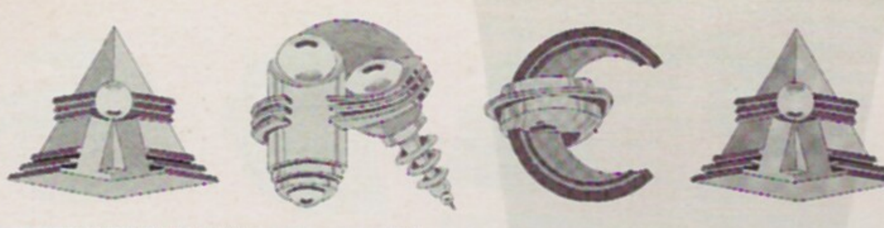
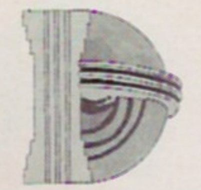
Consejos prácticos para concluir el juego. A tener en cuenta, a todos los efectos, es la forma en que debemos dirigir a Thunder Blade. Lo más importante es efectuar un vuelo rasante, intentando esquivar en lo posible los edificios por los que el helicóptero se introduzca. Está muy claro que lo imprescindible en este arcade es llevar una buena velocidad, disparar sin contemplaciones, y estar más pendiente de los obstáculos que del fuego enemigo. Con estos consejos prepárate para el número uno de la temporada.

MEGA Juego

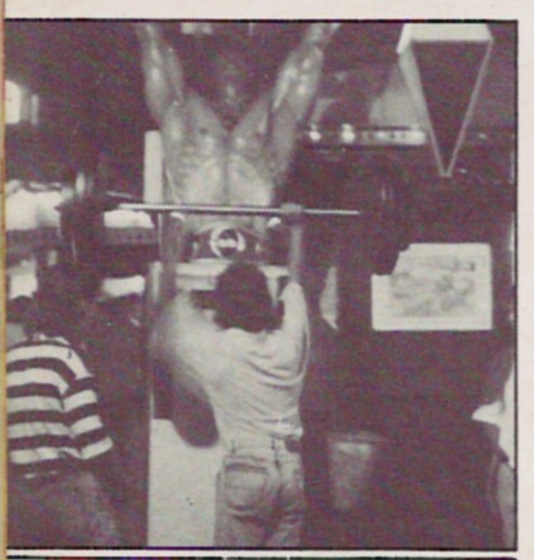




Desde la carlinga del helicóptero la panorámica de la misión es un fiel reflejo de la sofisticación del juego.

OTROS ARCADES Y RAREZAS



En Hércules habrás de superar el récord de levantamiento de pesas.

Después de haber disfrutado de estos juegos SEGA, otros arcades nos están esperando en la feria de Salou. Arcades y máquinas que a pesar de no ser tan llamativas, tienen su puesto entre lo mejor de esta temporada.

Comenzando por Dessert Buggy, hay que señalar de este juego que, siendo muy similar a Buggy Boy, en este nuevo título habremos de superar una serie de fases en el desierto, repletas de obstáculos y columnas. Para ayudarnos dispondremos de un sensacional vehículo que salta sobre las dunas y que se orienta siguiendo una estrella en el horizonte. Cada fase, sin embargo, estará separada de la siguiente por un río, aparte de sobrepasarlo únicamente por un puente destinado al efecto. Bonus de tiempo nos ayudarán, además, a incrementar éste para poder concluir las distintas fases.

Los títulos de Konami siguen causando furor. Vigilante, el último arcade de este sello, nos traladará a una guerra futurista al estilo de Side Arms. Continuando por otros arcades, señalar, con una especial mención, una gran máquina que incorpora una selección de diez juegos que han hecho historia (desde Rastan Saga hasta Super Mario Bros). Y para acabar con los arcades, diremos que un rompe-ladrillos que consiste en un campo de fútbol, con jugadores-defensa como obstáculos, una portería con portero incluido para marcar goles, y un balón de fútbol, prevé ser un acontecimiento entre los futuros arcades de salón.

Entre los arcades la cuenta no parece acabarse. Por el contrario, nuevas incorporaciones de extraña maquinaria están ocupando los vacíos que los videojuegos de salón no pueden acaparar. Así, en esta feria de Salou podemos encontrar desde el clásico punchig ball de boxeo, pasando por una máquina con cuernos de toro –con la que tendremos que soportar una embestida–, hasta lo más reciente denominado Hércules. En esta última hay que ser un enorme bestia para poder levantar unas grandes pesas que, a medida que logremos ascender éstas, nos irá marcando la cantidad de peso en kilos que estemos levantando. Y el récord quedará grabado, dicen por ahí –tarea nada fácil de superar pues el día que lo intentamos nosotros, éste se encontraba en 815 Kg.–.

Hay tantas máquinas y curiosidades por visitar... que el día se hace corto para poder explicar cada una de las vicisitudes deparadas por cada juego. De momento, vamos a dejarlo aquí. Otro apartado pide paso a grandes golpes, el de los trucos...

TRUCOS

ALIEN SYNDROME (SEGA)

Si recoges a tus compañeros lo más rápidamente posible (antes de que el marcador de tiempo llegue a cien) conseguirás una bonificación de 60.000 puntos.

GRYZOR (TAITO)

La mejor de las armas a recoger es la «spray shot», ya que no sólo te sirve para disparar y matar al enemigo, sino que también es la mejor arma para vencer al gigante-monstruo del final del juego.

720° (ATARI)

Los mejores jugadores de este sensacional arcade recomiendan una combinación de tres casos (helmets), tres zapatos (shoes), la almohadilla (pad), y una tabla (board) para llegar a las máximas puntuaciones.

SLAP FIGHT (TAITO)

Aquí queda un consejo rápido para los que están hartos de recoger una y otra vez las estrellas que nos facilitan las armas. Inserta una moneda, presiona start y deja la máquina sola (sin tocar nada). Cuando tu nave sea destruida aparecerá una segunda con un equipo completo de «wings» y «homing missiles (los misiles que son guiados por el calor)». De todas formas, esta segunda nave se mueve lentamente, por lo que tendrás que recoger algunas estrellas que aceleren el movimiento de ésta.

DESPEDIDA

Para introducirnos dentro del apasionante mundo de los videojuegos de salón recurrimos al centro mismo de la singular Salou, donde, evidentemente, encontramos lo que buscábamos. Sin embargo, aún así muchos arcades han quedado en el suspenso. Para compensarlo, queda dictada la peculiaridad de continuar con esta sección fija en próximos números. *¡Volveremos!*

Nota: Agradezco desde estas líneas la inestimable colaboración de Emilio Ortiz, sin cuya guía por Salou no se hubiese podido efectuar el presente reportaje ●